Grimzhag der Ork

Alexander Merow

DIE ANTARIKSA-SAGA I

Grimzhag der Ork

Roman

Bibliografische Information durch die Deutsche Nationalbibliothek: Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://www.dnb.de abrufbar.

ISBN 978-3-95488-015-7

Copyright (2012) Engelsdorfer Verlag Leipzig
Alle Rechte beim Autor
Hergestellt in Leipzig, Germany (EU)
www.engelsdorfer-verlag.de

12,95 Euro (D)

»König Arasig besiegte die Orks nach zahlreichen Feldzügen und trieb sie aus Aurania heraus. Seit ewigen Zeiten war dieses Volk bereits ein erbitterter Feind der Menschen gewesen und hatte ganz Antariksa allein durch seine unerträgliche Anwesenheit vergiftet. Doch der große Vereiniger der Menschenstämme des Westens zeigte kein Erbarmen mit den Orks, nachdem er ihnen auf dem Schlachtfeld das Rückgrat gebrochen hatte. Er war fest entschlossen, die grünhäutigen Widerlinge ein für allemal vom Anlitz der Erde zu fegen und zögerte nicht, auch ihre Stammländer mit Feuer und Schwert heimzusuchen.

Als Arasig und seine Heere nach ihrem letzten, großen Feldzug aus den Dunklen Landen zurückkehrten, waren die Grünhäute so gut wie vernichtet. Nur wenige von ihnen hatten dem Zorn unserer Ahnen entgehen können, doch dieser klägliche Rest des Orkvolkes sollte sich niemals wieder gegen uns erheben.

Somit haben wir es heute dem heiligen Arasig zu verdanken, dass die Macht der Orks für immer gebrochen und Aurania den Menschen geschenkt wurde. Der größte aller Menschenkönige hatte die endlosen Kämpfe gegen dieses kriegerische, grausame und zutiefst bösartige Volk mit seinem glorreichen Sieg beendet.«

(Ludger von Reethland, Hofchronist von Kaiser Adalsang II.)

Inhalt

Der Stamm der Mazauk 7

Zaydan der Händler 22

Der Freund der Orks 34

Die Verzweifelten der Steppe 47

Die Rückkehr der Mazauk 62

Grimzhags Kopf 79

Gegenschlag 93

Die Reise nach Westen 108

Cuglakks Prophezeihung 125

Frieden und Liebe 141

Kazhad Mal 157

Wie eine Feuersbrunst 170

Der Goblinrevoluzzer 183

Sprachrohr der Götter 198

Der Befreier 214

Wartet nur ab… 227

Der Stamm der Mazauk

Grimzhag zog einen Pfeil aus seinem Köcher und spähte noch einmal an dem Felsen vorbei, hinter dem er sich auf die Lauer gelegt hatte. Der Ruumph hatte ihn offenbar nicht gehört, denn er beugte sich hinab und begann aus dem Tümpel vor sich zu saufen. Ein lautes Plätschern ertönte, als das Tier seine lange Zunge vor- und zurückschnellen ließ. Der junge Ork starrte auf die von einem langen, struppigen Fell bedeckte Kreatur und hielt für einen kurzen Moment den Atem an.

Dann schoss er und blickte dem Pfeil nach, der sich mit einem leisen Knirschen in den Hinterkopf des Ruumphs bohrte. Noch im gleichen Moment brach das Tier mit einem kaum hörbaren Brummen zusammen und plumpste kopfüber in den Tümpel hinein. Grimzhag sprang hinter dem Felsen hervor und reckte die Faust in die Höhe.

»Was für ein Schuss!«, hörte er einen anderen Ork hinter sich rufen und wandte sich diesem mit einem breiten Grinsen zu, das seine Fangzähne entblößte.

»Das Vieh ist reif für den Grill!«, grunzte Grimzhag und rannte in Richtung des Ruumphs, um ihn aus dem Wasser zu ziehen.

Der andere Ork, sein Freund Zugrakk, folgte ihm und war noch immer fasziniert von Grimzhags Zielsicherheit. Gemeinsam zerrten sie die tote Kreatur, aus deren Schädel der Pfeil ragte, aus dem Tümpel und setzten sich dann auf den staubigen Boden der Steppe.

»Erledigt!«, schnaufte Zugrakk und wischte sich den Schweiß von der Stirn.

»Ein Schuss, der dem Sohn eines Häuptlings würdig ist!«, bemerkte Grimzhag voller Stolz und klopfte seinem Freund auf die Schulter.

»Ja, das muss ich zugeben, Kumpel«, knurrte Zugrakk und schien ein wenig eifersüchtig zu sein. Heute Abend hatte Grimzhag, der jüngste Sohn von Morruk, dem Häuptling der Mazauk, jedenfalls am Lagerfeuer etwas zu erzählen und konnte vor den älteren Kriegern und vor allem seinem Vater gehörig prahlen.

Die beiden Grünhäute schleppten den Ruumph unter lautem Schnaufen und Stöhnen in Richtung des Orklagers, das vor einigen Sonnen im Schutze einer kleinen Hügelkette aufgeschlagen worden war. Hier wurden die beiden Orks

bereits von ihren Stammesgenossen erwartet, denen angesichts des Ruumphs augenblicklich das Wasser im Maule zusammenlief.

»Ein fettes, leckeres Exemplar. Endlich gibt es wieder gutes Fleisch!«, schwärmte einer der Alten, ein Ork mit runzeliger, graugrüner Haut und nur noch wenigen Zähnen im Kiefer.

»Kannst du das überhaupt noch kauen, Trogg?«, neckte ihn Grimzhag und deutete auf seine Beute.

»Meine Zähne reichen noch aus, um dir den Kopf abzubeißen, kleines Brüllmaul«, knurrte der verschrumpelte Ork und stieß dann ein brüllendes Lachen aus.

Zugrakk deutete auf einige der älteren Krieger, die noch ein Dutzend weitere Ruumphs ins Lager trugen. Offenbar hatten sie heute alle Erfolg bei der Jagd gehabt, was nicht immer selbstverständlich war.

»Ah, noch mehr fettes Fleisch. Sehr schön! Und glaube mir, du kleiner Wurm, ich kann noch 'ne Menge zerkauen«, meinte Trogg und leckte sich über die Lippen.

»Matschkäfer vielleicht …«, kam von Zugrakk zurück, der den alten Ork mit dem Ellbogen in die Seite knuffte.

»Ihr zwei frechen Mistkerle! Der alte Trogg sollte euch mal die Arme brechen, was?«, grunzte dieser scherzhaft und hielt Zugrakk die knochige Faust vor die Nase.

Grimzhag winkte ab und trottete davon. Sein Freund lief ihm hinterher und sie gingen in ein großes, rundes Zelt aus grauen, bemalten Tierhäuten. Hier hatten ein paar Goblins bereits damit begonnen, die Ruumphs von ihrem Fell zu befreien und auszuweiden.

»Das wird wieder ein leckerer Braten, junger Ork«, schnaufte einer von ihnen, sah kurz zu Grimzhag auf und riss weiter Ruumphinnereien aus einem blutverschmierten, aufgeschnittenen Fellhaufen.

»Freue mich schon drauf. Eine so große Anzahl dieser Tiere haben wir lange nicht mehr zur Strecke gebracht«, antwortete der Sohn des Häuptlings und verließ das Zelt anschließend wieder, nachdem er die Arbeit der Goblins inspiziert hatte. In der Ferne hörte man die Cramogg, die andersgeschlechtlichen Grünhäute, welche immer in einiger Entfernung der Krieger ihr Lager aufschlugen, lärmen

und schreien. Auch sie waren auch mit der Ausweidung und Zubereitung der erlegten Ruumphs beschäftigt.

Um Grimzhag und Zugrakk herum begannen die älteren Orks nun damit, große Lagerfeuer zu entfachen und überall brach ein hungriges Knurren und erwartungsvolles Grunzen aus, denn gleich würde eine Menge Ruumphfleisch gebraten werden.

»Und? Hast du auch etwas getroffen, kleiner Brüller?«, hörte Grimzhag plötzlich hinter sich und drehte sich blitzartig um, als eine gewaltige, dunkelgrüne Klaue auf seine rechte Schulter gedrückt wurde. Es war Morruk, sein Vater, der Häuptling der Mazaukorks.

»Er hat einen Ruumph mit einem gezielten Schuss in den Hinterkopf getötet«, antwortete Zugrakk an Grimzhags Stelle und sah respektvoll zu der riesenhaften Grünhaut herauf, die den Orkstamm anführte.

»Ist das wahr?«, hakte Morruk nach.

»Ja, klobige Faust!«, gab Grimzhag zurück und entblößte seine Fangzähne, um ein stolzes Lächeln anzudeuten.

»Gut, mein Sohn. Mit dir kann man vielleicht doch etwas anfangen«, sagte der Häuptling anerkennend und verschwand wieder, ohne seinen Sprössling noch einmal anzusehen.

Dreimal war die orangerote Sonne seit der großen Jagd nun schon über der kargen Steppe aufgegangen und dreimal hatten die beiden Monde des Nachts geleuchtet. Die Orkhorde hatte sich, so gut es ging, die Bäuche mit fettem Ruumphfleisch vollgeschlagen und ein allgemeines, zufriedenes Brummen und Knurren erfüllte das Lager der Krieger. Wieder war die Dämmerung hereingebrochen und zahlreiche Orks und Goblins, ihre kleineren, schwächlichen Verwandten, drängten sich um eine Vielzahl von Lagerfeuern, welche die dunkle Steppe wie ein Meer von Fackeln erhellten.

Grimzhag und sein Freund Zugrakk, der selten von dessen Seite wich, hockten neben dem alten Schamanen Soork auf dem Boden und nagten an einem saftigen Ruumphschenkel, während der in die Jahre gekommene Ork mit der bemerkenswerten Fähigkeit des weitreichenden Denkens wieder einmal einige Schwänke aus

seiner Jugend erzählte und die älteren Krieger zwischendurch ein kehliges Lachen ausstießen.

»Vor langer Zeit lebten unsere Ahnen in mächtigen Städten aus Stein. Noch bevor die Menschlinge und Bartwichte so mächtig geworden waren und uns aus den fruchtbaren Ländern des Westens vertrieben haben. Nach der Niederlage gegen den Menschenkönig Arasig vor vielen Hundert Sonnenzyklen jedoch, mussten sie nach Osten fliehen und leben seitdem in diesem wunderschönen Land«, sagte Soork mit einigem Sarkasmus.

Morruk, der Häuptling, sah genervt auf den Schamanen herab und bemerkte: »Der alte Soork und seine Geschichten von der ebenso alten Orkherrlichkeit. Damals waren wir die Größten, was? Fällt deinem wurmstichigen Hirn denn nicht mal was Besseres ein?«

Grimzhag musste grinsen und einige der Krieger ebenfalls. Soork schob seine breite Unterlippe nach oben, so dass sie fast die kurze Nase bedeckte.

»Die Menschlinge haben den großen Krieg damals gewonnen und daher hatten sie auch das Recht, uns zu vertreiben. Wer auf dem Schlachtfeld verliert, der muss sich fügen. Damals haben wir eben Pech gehabt und müssen heute noch darunter leiden. Aber es ist, wie es ist – so haben die Götter die Welt gemacht«, sprach der Anführer des Stammes und hob seine Klaue.

»Ich dachte nur, dass die jungen Krieger hier vielleicht etwas Interesse an der Geschichte unseres Volkes haben«, entschuldigte sich der Schamane kleinlaut.

»Nur weil du zur Blutlinie der Geistesbegabten gehörst, heißt das nicht, dass du jeden Gedanken auch tausendmal aussprechen sollst«, knurrte ihn Morruk an und befahl ihm zu schweigen.

»Jetzt mal was anders, Krieger!«, rief er dann mit seiner tiefen, rauen Stimme. »Thronak hat mir gestern erzählt, dass die Madengesichter vom Wargu-Stamm mal wieder in unserem Gebiet gewildert haben. Er hat gesehen, wie sie über 50 Ruumphs weggeschafft haben. Außerdem haben sie etwa ein Dutzend Warnox erlegt. Das geht eindeutig zu weit. Was meint ihr?«

»Ein Dutzend Warnox?« Grimzhag fletschte die Zähne.

»Warnox-Kühe!«, fügte sein Vater wütend hinzu.

»Wir sollten ihnen eine letzte Warnung zukommen lassen. Wenn sie die wieder ignorieren, dann statten wir den Wargu mal einen Besuch ab«, brüllte ein breitschultriger Krieger mit vernarbtem Gesicht und fuchtelte mit seinem Hackebeil herum.

Die anderen Orks und Goblins – Letztere fühlten sich in Gegenwart ihrer größeren Vettern immer besonders stark – knurrten und grunzten zustimmend.

»Dann schicken wir den Wargu also einen von uns, um ihnen noch einmal zu sagen, dass sie sich von unserem Gebiet fernhalten sollen, wie?«, fragte Morruk die Krieger vor sich.

»Ja! Das ist eine gute Idee!«, gaben die Grünhäute zurück.

»Gut!« Der riesenhafte Orkhäuptling stieß seinem auf dem Boden sitzenden Sohn mit dem Fuß in die Rippen und blickte auf ihn herab.

»Das ist eine Aufgabe für meinen werten Sprössling! Er soll endlich zeigen, dass er kein Snag mehr ist! Gehe morgen zu Bahdrok, diesem hässlichen Gnogggesicht, und teile ihm mit, dass es demnächst Ärger gibt, wenn sich seine Krieger hier noch einmal blicken lassen!«, knurrte er.

Die wenigen um das Lagerfeuer versammelten Goblins reagierten mit einem eingeschüchterten Geflüster, denn die Bezeichnung »Snag« war eine Beleidigung und bedeutete so viel wie »Sklave« oder auch, im übertragenen Sinne, »feiger Goblin«. Aber natürlich hatte niemand der kleineren Grünhäute den Mumm, sich bei Morruk in irgendeiner Weise zu beschweren.

»Ich danke dir, Vater!«, antwortete Grimzhag wenig begeistert und sah hilfesuchend zu seinem Freund Zugrakk herüber.

Morruk setzte sich schließlich wieder zu seinen Kämpfern und schnitt ein gewaltiges Stück Fleisch aus dem bereits halb verbrannten Ruumph, der über dem Feuer schmorte.

»Und trete bei Bahdrok entschlossen auf, Grimzhag. Ansonsten lacht er dich nur aus und befördert dich mit einem Tritt aus seinem Zelt«, sagte der Häuptling und starrte seinen Sohn mit zwei im Feuerschein leuchtenden, grauen Augen an.

Die Macht der Orks war in den letzten zwei Jahrtausenden stetig geschwunden. Zwar hatte es in dieser Zeit immer wieder ein paar große Kriegsherren gegeben,

welche das überall gehasste Volk in eine Reihe glorreicher Schlachten und zu großen Siegen geführt hatten, doch hatte das nichts daran geändert, dass die früher einmal gefürchteten Grünhäute mehr und mehr in die weiten Einöden des Nordostens von Antariksa verdrängt worden waren.

Selbst mächtige Häuptlinge wie Azhog der Verwüster, welcher das große Menschenreich im Westen vor sechs Jahrhunderten mit seiner gewaltigen Horde beinahe in die Knie gezwungen hatte, waren auf Dauer nicht in der Lage gewesen, den Niedergang der Orks aufzuhalten. Das Gleiche galt für einige weitere, legendäre Kriegsherren der Grünhäute, die es trotz anfänglicher Erfolge nicht geschafft hatten, der Macht der Menschen, Zwerge und Elben zu widerstehen.

Westlich des Felssäulengebirges, das wie eine titanische Mauer aus grauschwarzem Gestein den Kontinent der Menschen abschirmte, war das Volk der Orks schon vor langer Zeit ausgerottet worden. Nun fristeten die wahren Kinder der alten Götter, wie sich die Grünhäute selbst nannten, ein schattenhaftes Dasein in den kargen Dunklen Landen und der dahinter liegenden Steppe, die sich bis in den kalten, unwirtlichen Norden von Antariksa erstreckte. Hier zogen die Stämme der Orks seit Jahrhunderten durch die trostlosen Weiten, lebten als Nomaden oder hausten in schmutzigen Siedlungen, die die Einöde übersäten. Dabei waren sie die rechtmäßigen Herren der Welt, wie es die alten Legenden behaupteten und es noch heute viele Orks glaubten. Aber welche Rolle spielten schon alte Legenden in einer Zeit, wo die anderen Völker Antariksas, allen voran die Menschen des Westens, in großen, befestigten Städten lebten und sich immer weiter ausbreiteten. In die Dunklen Lande und die noch weiter östlich liegenden, endlos erscheinenden Steppengebiete wagten sie sich jedoch kaum hinein.

Aber hier gab es auch nicht viel zu gewinnen, denn diese Länder waren unfruchtbar und vertrocknet und daher als Siedlungsgebiete oder Kolonien für die Menschen ungeeignet.

Jene Grünhäute, zu denen auch Grimzhag und sein Stamm gehörten, lebten seit Jahrhunderten als Nomaden im Norden der großen Steppe, jenseits des Eisgebirges, welches zwischen den Dunklen Landen und den Weiten des Ostens nach Süden verlief. Es handelte sich um einen kleinen, unscheinbaren Orkstamm, der bisher

noch kaum von sich Reden gemacht hatte. Meistens blieben die Mazaukorks in dem ihnen vertrauten Gebiet und zogen nur sehr selten nach Westen.

Sie wagten sich nicht zu nahe an das Eisgebirge heran, um nicht mit den dort lebenden, barbarischen Großmenschen in Konflikt zu geraten. Zu ihren Nachbarn zählten neben anderen Orkstämmen auch die nomadisierenden Goblinhorden des Ostens und eine Reihe menschlicher Reiterstämme, vor allem die Remok, Tukmars, Drugai und Khoran-Treg.

Noch weiter im Südosten ragte die große Mauer von Manchin in den Himmel, welche die Mazauk jedoch nur aus den Erzählungen ihrer Nachbarstämme kannten. In ihre Nähe trauten sie sich aus Angst vor den mächtigen Armeen des Menschenreiches von Manchin nicht.

Fern im Westen, noch jenseits der Dunklen Lande und dem Felssäulengebirge, lag das mächtige Imperium von Leevland, dessen Reichtum und Glanz legendär waren.

Doch von Leevland, Manchin und den anderen Reichen der Menschen lebten die Mazaukorks weit entfernt. Sie selbst waren weder reich, noch glänzend, noch gefürchtet. Alles was sie darstellten, war nur noch ein Schatten, ein kläglicher Rest eines einst großen Volkes aus Kriegern und Eroberern, vor dem ganz Antariksa gezittert hatte. Aber diese alten Zeiten, von denen die Stammesältesten und Geistesbegabten an den nächtlichen Lagerfeuern so gerne erzählten, waren schon lange vergangen. Nur die wenig hoffnungsvolle Gegenwart war geblieben.

Zugrakk sah seinen Freund etwas ratlos an und wusste nicht, was er in diesem Moment sagen sollte. Der junge Ork, der etwa die gleiche Größe wie Grimzhag, aber eine etwas hellere Haut und im Gegensatz zu dem Häuptlingssohn tiefrote Augen hatte, war selten sprachlos. In diesem Moment aber fehlten ihm die Worte.

»Ich mache mich jetzt auf den Weg zu den Wargu«, sagte Grimzhag und stieg auf das leise brummende Gnogg, welches er als Reittier benutzte. Ein Gnogg war eine bullige, muskelbepackte Kreatur mit einem breiten Maul voller spitzer Reißzähne, das einem großen, behaarten Schwein ähnlich sah. Die Orks der Steppen züchteten diese schwer zu zähmenden Wesen seit langer Zeit als Reittiere. Dieses Exemplar war jedoch, für einen Gnogg, relativ friedlich, denn es hatte sein bisheriges

Leben ausschließlich im Lager der Mazauk verbracht und hütete sich davor, jene zu beißen oder niederzutrampeln, die es fütterten.

»Sei vorsichtig! Bahdrok soll ein recht übellauniger Ork sein, der sich ungern Vorschriften machen lässt«, rief Zugrakk seinem Freund hinterher, doch dieser war inzwischen bemüht, nicht von der haarigen Bestie, die nun immer schneller zu rennen begann, herunterzufallen.

Drei Stunden lang dauerte der Ritt zum Lager des Wargustammes, welcher den Mazauk zahlenmäßig deutlich überlegen war und mit dem es bereits in der Vergangenheit öfters Konflikte gegeben hatte.

Als Grimzhag die vielen großen, runden Zelte und einige grobschlächtige Hütten am Horizont erblickte, drosselte er die Geschwindigkeit seines mittlerweile laut schnaufenden Reittieres und ließ das Gnogg schließlich etwas außerhalb des Lagers anhalten. Einige bullige Orks und Goblins schauten misstrauisch zu ihm herüber und kamen kurz darauf mit erhobenen Speeren auf ihn zu.

»Wer bist du? Was willst du?«, knurrte Grimzhag ein brutal wirkender Krieger entgegen und hielt ihm die rostige Spitze seines Spießes vor die Nase.

»Ich bin der Sohn von Morruk, dem Häuptling der Mazauk. Bringt mich ins Zelt des ehrwürdigen Bahdrok«, antwortete der junge Ork mit den grauen Augen und versuchte ruhig zu bleiben.

»Was willst du von unserem Obersten?«, wollte die kräftige Grünhaut wissen und dachte nicht daran, seinen Speer zu senken. Einige weitere Orks und Goblins brummten erregt und kreisten Grimzhag ein.

Dieser hob beschwichtigend die linke Klaue und ein leises Pfeifen verriet, dass er immer nervöser wurde.

»Ich habe eine Nachricht von Morruk, meinen Vater. Lasst mich zu eurem Häuptling!«, forderte Grimzhag und pfiff noch lauter.

»Mitkommen!«, sagte einer der Orks und führte den ungebetenen Gast schweigend zu einem sehr großen Zelt, das mit furchterregenden Symbolen, seltsamen Hieroglyphen und Tierblut verziert war.

Das war die Behausung von Bahdrok, dem Anführer des Wargustammes. Grimzhag schob einige Felle, die die Eingangstür darstellten, zur Seite und betrat das unheimlich wirkende Innere des Zeltes. Nur ein schwach glimmendes Feuer

spendete ein wenig Licht und Grimzhag sah sich den finster dreinblickenden Fratzen einiger älterer Krieger und Bahdroks kantigem, graugrünem Gesicht gegenüber.

»Oh, Besuch kommt!«, knurrte der Ork, richtete sich auf und verschränkte die muskulösen Arme vor seiner Brust. Seine Getreuen taten es ihm gleich und rötlich leuchtende Augen starrten Grimzhag durch das Halbdunkel an.

Es war eine mehr als unangenehme Situation und der junge Ork hoffte, dass jetzt alles friedlich verlaufen würde. Er versuchte sämtlichen Mut zusammenzunehmen, um Bahdrok halbwegs entschlossen gegenüberzutreten. Sein nicht zu überhörendes Schnaufen und Pfeifen verriet jedoch, dass er unter größter Anspannung stand. Der Häuptling des rivalisierenden Klans kam einen Schritt auf Grimzhag zu und grinste ihn hämisch an.

»Wer wagt es, mir auf die Nerven zu gehen?«, grunzte er.

»Ich bin der Sohn von Morruk von den Mazauk. Ich … ich soll euch ausrichten, dass es mein Vater nicht duldet, dass eure Kämpfer weiter in unserem Gebiet wildern. Außerdem … ich …«, stammelte Grimzhag und rang nach Luft.

»Morruks Sohn? Wildern? Wovon redest du, Snagschnauze?«, schrie Bahdrok und einer seiner Orks legte plötzlich die Klaue auf Grimzhags Schulter.

»Ihr habt in unserem Gebiet gejagt und man hat euch gesehen. Das solltet ihr in Zukunft unterlassen, sonst wird mein Vater …«, sagte der junge Ork, doch er wurde unterbrochen.

»Sonst schickt sein Vater seine gewaltige Horde!«, beendete Bahdrok den Satz und lachte brüllend auf.

»Wir wollen keinen Krieg, aber dieses ständige Jagen in unserem Gebiet geht einfach zu weit«, meinte Grimzhag.

»Geht einfach zu weit!«, wiederholte Bahdrok und schielte zu seinen Kriegern herüber. »Das geht echt zu weit!«

Bevor der Häuptlingssohn noch etwas sagen konnte, sah er eine klobige, dunkelgrüne Faust auf sein Gesicht zufliegen und wurde durch die Wucht des Schlages geradezu aus dem Zelt herausgeschleudert. Bahdrok setzte ihm nach und trat ihm noch einmal kräftig in die Rippen, so dass Grimzhag wie ein verprügelter Goblin

über den staubigen Boden davon kroch, während ihn eine Gruppe älterer Orks auslachte und ihr Häuptling lauthals drohte und schimpfte.

Schließlich hatte es der junge Krieger verdammt eilig, wieder aus dem Lager der Wargu herauszukommen und rannte vor Schmerzen stöhnend und mit blutenden Nüstern zurück zu seinem Gnogg, um augenblicklich davon zu reiten. Diese diplomatische Mission war gescheitert, dachte sich Grimzhag, und verschwand wieder in den Weiten der Steppe. Aber wenigstens hatte ihm Bahdrok kein Messer in die Kehle gerammt, was oft eine beliebte Form der Argumentation unter Grünhäuten darstellte. Das war immerhin etwas.

Grimzhag hatte noch einen älteren Bruder namens Margukk. Sein ältester Bruder, Morgrakk, war vor vier Sonnenzyklen bei einer Auseinandersetzung mit den Orks vom Stamm der Gubla erschlagen worden. Die Cramogg, die ihn auf die Welt gebracht hatte, kannte Grimzhag kaum. Er sah sie nur sehr selten, denn die andersgeschlechtlichen Orks siedelten grundsätzlich getrennt von den Kriegern, wie es schon immer Brauch gewesen war. Zweimal im Jahr traf man sich zur Paarung, ansonsten blieb es bei sporadischen Kontakten. Meistens sah man nur eine sehr kleine Anzahl ausgewählter Cramogg, die den Kriegern das zubereitete Essen herüberbrachten und dann sofort wieder verschwinden mussten. Bis zum siebten Lebensjahr blieben die Jungorks allerdings zunächst bei den Weibchen und wurden von diesen aufgezogen. Anschließend kamen sie zu ihren Geschlechtsgenossen, welche sich dann um sie kümmerten und sie zu brauchbaren Jägern und Kriegern erzogen.

Bei den Goblins war es ähnlich, denn auch sie gehörten zur Art der Grünhäute. Wenn die Orks in größeren Siedlungen und Städten lebten, bezogen die Cramogg stets ihr eigenes, abgeschottetes Viertel, wo sie die meiste Zeit unter sich blieben. So war es seit Anbeginn der Zeit und kaum ein Ork hatte diese festen Regeln jemals in Frage gestellt.

Als Grimzhag seinem Vater von seinem kurzen Besuch bei den Wargu erzählte, bekamen sein älterer Bruder und der Stammesführer fast zeitgleich einen Wutanfall und brüllten Zeter und Mordio. Morruk war jetzt davon überzeugt, Bahdrok

und seinem Stamm endlich eine Lektion erteilen zu müssen und die Wildereifrage nach guter, alter Orktradition zu regeln – mit Gewalt!

Tagelang stampfte der riesenhafte Häuptling daraufhin durch das Lager und zählte die Krieger, welche er unter seinem zerlumpten Banner gegen die Wargu führen konnte. Allzu viele waren es jedoch nicht, wie er schnell feststellen musste. Bahdrok hatte hingegen fast das Doppelte an Kämpfern zur Verfügung und Grimzhag stellte sich mehr als einmal die Frage, ob ein Krieg gegen den verfeindeten Stamm wirklich eine gute Idee war. Sein Vater hatte ihm allerdings bereits gratuliert, dass er endlich richtig etwas auf die Nase bekommen hatte.

»Prügel schadet nie und macht einen Ork hart!«, lautete ein altes, pädagogisches Prinzip und Morruk wusste sicherlich, wovon er sprach.

Es vergingen noch zwei Wochen, dann hatte der Häuptling der Mazauk etwa 200 Orkkrieger und weitere 100 Goblins um sich geschart und bereitete sich mental darauf vor, Bahdrok und seine Horde herauszufordern. Er schickte einen Goblin zu seinem Rivalen und ließ diesen die offizielle Kriegserklärung überbringen. Einen Tag später kam ein Gnoggreiter der Wargu ins Lager der Mazauk gestürmt und warf den erwartungsvollen Orks den abgeschlagenen Kopf des Boten vor die Stiefel.

Damit waren sämtliche Formalitäten geklärt und die Kriegserklärung angenommen worden. Jetzt verstand auch Grimzhag, warum es meistens Goblins überlassen wurde, derartige Erklärungen anderen Orkstämmen zu überbringen. Der abgeschlagene Goblinkopf war demnach eine Art »amtliche Bestätigung« und diese raue Sitte hatte sich nun einmal unter den Orks der Steppe eingebürgert.

Letztendlich zog der Stamm der Mazauk unter Morruks Führung und lautem Getrommel in den Kampf gegen die Wargu. Die gegnerischen Horden hatten sich mitten in der Steppe verabredet, um ihre Streitigkeiten diesmal mit Speer, Schwert und Axt zu klären. Grimzhag und sein Freund Zugrakk erlebten den ersten richtigen Kampf ihres noch jungen Lebens.

Der dämlich grinsende Trommler neben Grimzhag ging ihm bereits seit einer Weile auf die Nerven, doch die bullige Grünhaut war offenbar so sehr mit Pilzbier, einem stimulierenden Gebräu, das gerne im Vorfeld von gewalttätigen

Auseinandersetzungen eingenommen wurde, vollgelaufen, dass sie wie ein Irrer auf ihrer Pauke herumhämmerte. Selbst Morruk warf dem Ork mit der Trommel inzwischen wütende Blicke zu, denn er versuchte sich auf den bevorstehenden Kampf zu konzentrieren.

In einiger Entfernung hatte sich Bahdroks grölende Horde versammelt und die verfeindeten Orks schlugen ihrerseits die Schilde und Schwerter zusammen, um einen ohrenbetäubenden Lärm zu machen. Die Sonne brannte auf die Steppe herab, wo sich heute die Krieger zweier unbedeutender Orkstämme versammelt hatten, um sich für ein Stück Ödland samt der dazugehörigen Wildtiere die Schädel einzuschlagen.

Grimzhag versuchte es nicht zu zeigen, aber er zitterte vor Aufregung am ganzen Körper und sein nervöses Pfeifen wurde immer lauter und lauter. Bahdroks Horde war fast doppelt so groß wie die Kriegerbande, welche sein Vater Morruk zusammengetrommelt hatte, was seine Zuversicht nicht gerade erhöhte. Sein älterer Bruder Margukk, zu dem Grimzhag kein sehr gutes Verhältnis hatte, stand irgendwo am anderen Ende der brüllenden Menge aus Orks und Goblins. Zugrakk aber, sein bester Freund, war an seiner Seite, ununterbrochen pfeifend und schnaufend, genau wie er selbst.

»Ruhig bleiben, kleiner Brüller! Wir machen die heute fertig und klären die Angelegenheit, wie es vernünftige Orks tun«, knurrte Morruk, nachdem er zu seinem jüngsten Sohn herübergekommen war und ihm mit seiner Pranke ermutigend auf den zerbeulten Helm gehauen hatte. Dann verschwand er wieder und schleifte eine riesige Streitaxt hinter sich her.

»Snagabkömmlinge!«, schrieen Bahdroks Krieger und kamen langsam näher.

»Steppenwürmer!«, brüllten die Mazaukorks aus voller Kehle zurück und schwangen ihre Äxte, Schwerter und Speere.

»Die anderen Völker sind sicherlich zufrieden, wenn wir uns ständig wegen Kleinigkeiten gegenseitig erschlagen«, brummte Grimzhag und sah zu Zugrakk herüber.

Dieser kratzte sich an seinem ausladenden Kinn und wunderte sich. »Wie kommst du denn auf einen so seltsamen Gedanken?«

»Der ging mir gerade durch den Kopf …«, antwortete Grimzhag und schien selbst überrascht zu sein.

»Wie kannst du in einem solchen Moment an Menschlinge und so weiter denken?«, kam von Zugrakk.

»Ich weiß auch nicht. Manchmal denke ich einfach zu sehr«, grunzte der Häuptlingssohn verlegen.

In diesem Augenblick wurde der Denkprozess des jungen Orks jedoch jäh unterbrochen, denn Bahdrok stieß einen markigen Kriegsschrei aus und seine Horde stürmte wie eine losgelassene Gnoggherde nach vorne. Morruk reckte seine gewaltige Axt in die Höhe und gab nun ebenfalls den Befehl zum Angriff.

Ehe sich Grimzhag und Zugrakk versahen, befanden sie sich in einem unüberschaubaren Chaos und brüllende Grünhäute prügelten mit allem, was ihre Fäuste schwingen konnten, aufeinander ein.

Im Augenwinkel erkannte Grimzhag seinen Vater, der seine riesenhafte Axt wirbeln ließ und einen gegnerischen Ork mit einem gezielten Hieb beinahe in zwei Hälften zerteilte. Mit einem letzten, schmerzerfüllten Quieken taumelte die tödlich verwundete Grünhaut vor Morruk ins Gras. Dieser holte bereits zum nächsten Schlag aus.

Sein jüngster Sohn hielt sich derweil lediglich schützend den Schild vor das Gesicht und wusste nicht so recht, was er mit dem Spieß in seiner anderen Hand anfangen sollte. Doch es blieb ihm auch diesmal keine Zeit, allzu lange darüber nachzudenken, denn ein kreischender Goblin rannte auf ihn zu und versuchte ihm mit einem rostigen Krummsäbel seine ungeschützten Beine abzuschlagen. Reflexartig ließ Grimzhag seinen Speer nach vorne schnellen und durchbohrte die Brust des Goblins in der nächsten Sekunde. Die kleine Grünhaut brach gurgelnd zusammen und blieb vor dem jungen Ork im Staub liegen. Jetzt nahm Grimzhag allen Mut zusammen, um selbst anzugreifen. Das schäbige Kettenhemd, welches der Schmied der Mazauk vor einiger Zeit im Auftrag Morruks für ihn angefertigt hatte, knirschte leise, als er vorstürmte und die Spitze seiner Waffe in den Rücken eines wesentlich größeren Orks bohrte. Dieser drehte sich verwirrt grunzend um und starrte Grimzhag zornig an. Dann wurde sein Blick jedoch ausdruckslos und leer und er fiel wie ein gefällter Baum zur Seite.

Der junge Ork betrachtete die vom Blut gefärbte Klinge seiner Waffe. »Geht doch!«, brummte er überrascht.

Von hinten drängten sich nun die älteren und erfahreneren Krieger des Stammes an ihm vorbei und stießen ihn unsanft zur Seite. Mit wütendem Gebrüll stürzten sie sich auf Bahdroks Kämpfer und schlugen mehrere von ihnen zu Boden. Doch nur wenig später hielten die Kämpfenden plötzlich inne und der laute Ruf eines Kriegshorns schallte über die Ebene. Die Schlacht war vorbei, denn Morruk hatte Bahdrok im Getümmel erschlagen und riss mit lautem Gebrüll seine Axt aus der aufgeschlitzten Brust seines Feindes. Damit war der Kampf, gemäß den alten Orktraditionen, offiziell beendet.

Grimzhag atmete erleichtert auf und suchte nach seinem Freund Zugrakk. Derweil schimpften die Grünhäute des Wargu-Stammes wild durcheinander und sprangen sich gegenseitig an die Kehlen.

»Das kann doch nicht wahr sein!«, schrie ein alter Ork und schleuderte wütend sein Schwert auf seine Kameraden.

»Das passiert, wenn man den Häuptling nicht richtig deckt!«, beschwerte sich ein anderer.

Morruk brüllte noch immer und nahm seinem toten Gegner voller Genugtuung eine Kette aus Gnoggzähnen vom Hals, um sie als Trophäe an sich zu nehmen. Zugrakk kam jetzt ebenfalls herbeigehumpelt, leise quiekend und sich den blutenden Arm haltend.

»Verfluchter Snag!«, grollte er. »Der hat mich mit seinem Speer voll erwischt!«

»Sei froh, dass dein Kopf noch auf dem Rumpf sitzt«, antwortete Grimzhag beruhigt und entblößte freudig die Fangzähne.

Kurz darauf zogen die Krieger beider Stämme wieder ab. Die Mazauk jubelten und verhöhnten ihre Gegner, während diese frustriert und wetternd davongingen und Bahdroks Leibwächter beschuldigten, den Häuptling unzureichend geschützt zu haben.

»Ich habe es immer gesagt. Wer nicht auf den Obersten achtet, landet irgendwann im Dreck. Erst einen auf Leibwache machen und sich dann dämlich anstellen«, hörte Grimzhag einen verschrumpelten Altork meckern.

Der Häuptlingssohn ging zu seinem stolzen Vater herüber und Zugrakk folgte ihm, trotz des verletzten Armes, mit lautem Siegesgeschrei. Sie waren noch am leben. Das war selbst für einen Ork ein Grund zur Freude.

Das Saufgelage nach der unspektakulären Schlacht gegen Bahdroks Stamm dauerte einen ganzen Tag und zog sich bis tief in die darauffolgende Nacht hin. Diesmal durften sogar einige Cramogg ins Kriegerlager herüberkommen, um die Verwundeten zu versorgen und vor allem Pilzbier auszuschenken. Das hatten sich die Helden verdient, meinte Morruk.

»Wir haben 36 Orks und 29 Goblins verloren. Damit kann man leben«, grunzte der Häuptling stolz und erhob sein Trinkhorn unter dem lauten Gejohle seiner Krieger.

»Da habe ich schon Schlimmeres erlebt«, lallte ein in die Jahre gekommener, stark angetrunkener Orkveteran, dem ein Auge fehlte. »Damals gegen die Ragzgul gab es richtig viele Tote. Da war das noch harmlos.«

»Und hast du auch einen erledigt?«, fragte Margukk seinen jüngeren Bruder und grinste hämisch.

»Ja, ich glaube schon. Einen Goblin und einen Ork«, gab Grimzhag zurück.

»Du glaubst es?« Der ältere Sohn des Häuptlings verdrehte seine ebenfalls hellgrauen Augen.

»Zwei habe ich getötet. Ich bin mir ganz sicher. Und du?«

»Ich habe Vater den Rücken gedeckt!«, sagte Margukk.

»Den Rücken gedeckt?«

»Ich habe aufgepasst, dass Vater nicht von hinten angegriffen wird«, gab Margukk barsch zurück.

»Das hört sich an, als hättest du dich hinter ihm versteckt«, höhnte Grimzhag und fing sich einen wütenden Blick ein.

»Was willst du damit sagen, kleiner Brüller?«, fauchte der ältere Bruder.

»Lass mich einfach in Ruhe und hau ab!«, erhielt er als Antwort.

»Hast du mich einen Feigling genannt? Hä?«

»Hau ab!«

»Ob du mich einen Feigling genannt hast?«

»Ich sagte, dass du verschwinden sollst!«, knurrte Grimzhag und ballte die Faust.

»Heute wird gefeiert, ihr zwei streitsüchtigen Dummköpfe! Hört mit diesem Unsinn auf. Ständig müsste ihr euch an die Gurgel gehen!«, meinte der betrunkene Orkveteran mit dem einen Auge.

»Ich bin der Sohn des Häuptlings. Pass auf, wie du mit mir redest, alter Krieger!«, fuhr ihn Margukk an.

Der runzlige Ork lachte. »Ich kannte deinen Vater schon, da warst du noch nicht einmal ausgebrütet. Also komm mir nicht so.«

Fluchend zog Morruks ältester Sohn ab und ging schließlich zurück in sein Zelt. Grimzhag brummte erheitert und klopfte dem alten Ork auf die Schulter.

»Dein Bruder ist ein kleiner Großkotz. Das muss ich einfach mal loswerden. Ständig will er der Größte sein. Das nervt nicht nur mich«, meinte der Veteran.

»So ist er eben! Ich kam mit ihm auch noch nie klar«, gab Grimzhag zurück und unterstrich seine Aussage mit einem bekräftigenden Knurren.

»Das war dein erster Kampf, nicht wahr?«

»Ja!«

»Und du hast zwei Feinde erlegt – oder auch nur einen. Völlig egal. Jeder fängt mal als einfacher Ork an, oder?«

»So sieht es aus, Einauge.«

»Also lass dich von deinem blöden Bruder nicht nerven. Ich halte dich für den besseren Krieger«, grunzte der alte Ork väterlich und überreichte Grimzhag einen Becher Pilzbier.

Zaydan der Händler

Der Schamane Soork, ein nicht mehr ganz junger Ork aus der Blutlinie der Geistesbegabten, lief neben Grimzhag her und hielt ihm wieder einmal Vorträge über alle möglichen Dinge. Offenbar hatte er sich vorgenommen, den Sohn des Häuptlings auch zu einem Denker zu machen. Morruk gefiel das manchmal überhaupt nicht, denn die ständig im großen Stil denkenden Geistesbegabten, die fast immer

die Schamanen der Orks stellten, waren dem riesenhaften Stammesführer seit jeher suspekt gewesen.

»Es wird ein sehr, sehr harter Winter werden, kleiner Brüller.« Soork hielt die Nase in den Wind und schnüffelte vor sich hin. Dann hob er den knochigen Zeigefinger und entblößte seine gelblichen Zähne – jedenfalls die, die er noch besaß.

»Sollen wir denn hier bleiben oder weiter nach Süden ziehen?«, fragte Grimzhag den Schamanen.

»Weiter nach Süden ziehen? Wo es etwas wärmer ist?« Soork brummte nachdenklich.

»Ja, das wäre doch sinnvoll. Hier werden wir nur frieren und hungern. So wie jeden Winter, den wir in der nördlichen Steppe hinter uns bringen«, meinte Grimzhag.

»Aber nach Süden können wir nicht ziehen. Das hier ist unser Gebiet«, sagte Soork.

»Die Steppe ist groß. Warum müssen wir denn im Winter hier bleiben?«, hakte der Häuptlingssohn nach und gab sich mit der kurzen Antwort des Schamanen nicht zufrieden.

Der Geistesbegabte grunzte genervt. »Grimzhag, wir sind von feindlichen Stämmen umgeben. Noch weiter im Norden treiben sich die primitiven Menschlinge herum und die Goblinnomaden. Im Osten ziehen andere Grünhautstämme durch das weite Land. Die lassen uns Mazauk doch nicht einfach in ihr Gebiet. Sie werden genau so reagieren, wie dein Vater auf die Wargu, wenn wir bei ihnen wildern oder uns dort breit machen wollen.«

Grimzhags Gesicht wurde zu einer wütenden Fratze. Er schob seinen Unterkiefer nach vorne und bewegte für einen Augenblick die Fangzähne hin und her. Ein lautes Brummen und Grollen, das direkt aus den Tiefen seines Bauches heraufkletterte, unterstrich die schlechte Laune des Häuptlingssohns.

»Also wieder nur Frieren und Hungern? Dieses Stück Steppe ist etwas für Würmer, aber nicht für Orks! Die ganze verfluchte Steppe ist nichts als der Arsch von Antariksa!«, schimpfte Grimzhag.

»Du kennst Antariksa doch gar nicht, kleiner Brüller. Woher willst du dann wissen, wo ihr Arsch ist?«, lachte Soork.

»Das war auch nur so ein Bild aus Worten, Schamane. Verstehst du, was ich meine?«

»Natürlich, kleiner Brüller!«

Grimzhag stampfte auf und war noch immer innerlich erregt. Sein lautes Pfeifen verriet es. Soork sah ihn verwundert an und wippte mit dem Oberkörper leise knurrend vor und zurück.

»Warum tun sich die Orks nicht zusammen und ziehen nach Süden und Westen. Warum hausen wir seit Jahrhunderten in Steppe und Ödland?«, zischte Grimzhag.

Soork verdrehte die Augen. »Die Orks sollen sich zusammentun? Das kannst du vergessen, kleiner Brüller. Sie bekämpfen sich gegenseitig – bis zum letzten Krieger. Und warum unsere Vorfahren hier in dieser Gegend gelandet sind, habe ich dir und deinem Bruder doch schon oft erzählt.«

»Ich weiß!«, knurrte der Häuptlingssohn und kratzte sich an der Schläfe. »Weil wir den großen Krieg verloren haben, was?«

»Ja, sicher! Du kennst meine Geschichten, Grimzhag. Und ich werde sie auch nicht ewig wiederholen, denn dein werter Vater regt sich doch nur auf, wenn ich von den alten Zeiten spreche«, erklärte Soork.

»Hast du mir denn etwas noch nicht erzählt, Schamane?«

Der Ork mit der runzligen Haut aus der Blutlinie der Vieldenker sah sich um. »Kennst du die alte Sage vom Ursprung der Welt eigentlich?«

Grimzhag verneinte die Frage mit einem Würgelaut und erschien interessiert.

»Nun, die solltest du vielleicht noch kennen, junger Krieger. Eine uralte Legende, die seit vielen tausend Sonnenzyklen von Ork zu Ork weitererzählt wird, berichtet, dass die Vorfahren aller Völker, welche Antariksa heute bewohnen, einst vom Himmel herabgestiegen sind. Die Urväter der Orks, Menschlinge, Khuz und Elben kamen vor sehr, sehr langer Zeit von einem anderen Ort nach Antariksa, weil es die Götter ihnen befohlen hatten.

Die mysteriösen Creex aber waren schon vorher auf unserer Welt gewesen, wie die äonenalte Sage berichtet, und ob auch sie einst vom Himmel kamen, geht aus der uralten Legende nicht hervor. Jedenfalls hatten die Götter von Anfang an den

Orks die Vorherrschaft über die anderen Völker Antariksas gegeben, denn sie waren es, laut der Überlieferung aus grauer Vorzeit, die das fliegende Schiff gesteuert hatten, welches einst vom Himmel kam als die Welt noch jung war.

Die Menschlinge, Elben und Khuz, die mit ihnen herab vom Himmel stiegen, waren nämlich ihre Gefangenen gewesen – so wie es der Wille der Götter gewesen war.

Als das fliegende Schiff den Boden Antariksas schließlich erreicht hatte, zogen die verschiedenen Völker aus der Eiswüste im Norden weiter nach Süden und suchten sich einen Platz, wo sie siedeln konnten. Die Orks zogen nach Aurania und in die Dunklen Lande, die Elben auf die Insel Galathol und die Khuz in das Felssäulengebirge. Die Menschlinge teilten sich hingegen auf. Die eine Gruppe von ihnen, welche sich als die Goldenen bezeichnete, besiedelte ebenfalls einen Teil Auranias, während die andere Gruppe, die die Steinernen genannt wurde, in die Wüstengebiete von Berbia und weiter in die Dschungel von Suzlan auswanderte, wo sie auf die geheimnisvollen Creex trafen.

Auf diese Weise kamen die Völker, die heute Antariksa bewohnen, vom Himmel auf die Erde. Ganz so, wie es die Götter gewollt hatten. Aber das ist natürlich nur eine uralte Legende, die von jedem Volk auf verschiedene Weise interpretiert und ausgelegt wird. Im Grunde ist sie wahrscheinlich lediglich Unsinn.«

Der Schamane lächelte und der Häuptlingssohn sah ihn nachdenklich an. Brummend kratzte er sich an der Stirn und sagte: »Dann haben wir Orks einst Antariksa beherrscht?«

»Laut der alten Legende ja. Aber was daran wahr ist, weiß heute niemand mehr«, antwortete Soork.

Schließlich kam der Winter über die Steppe und hüllte die endlosen, öden Weiten in Schnee und Eis. In diesem Sonnenzyklus war die kalte Zeit besonders schlimm und es war so frostig wie seit langem nicht mehr. Ein dickes, weißes Laken bedeckte bald das ganze Land und die wilden Tiere verkrochen sich in ihren Höhlen und Verstecken, um dem eisigen Winter zu entgehen. Die Mazaukorks aber mussten schweren Hunger leiden und merkten schnell, dass sie nicht ausreichend Vorräte in den wärmeren Monaten gesammelt hatten, um alle Mitglieder des

Stammes versorgen zu können. So starben zuerst viele der Goblins, die den größeren Orks untergeordnet waren und immer als Letzte etwas zu essen bekamen. Dann folgten die alten und gebrechlichen Orks und einige der Cramogg. Es war eine furchtbare Zeit des Leids und obwohl der Schamane des Stammes die Götter um Hilfe anflehte und sie bat, den schrecklichen Winter endlich zu beenden, wüteten die Schneestürme weiter und die Steppe blieb nach wie vor in den Klauen der Kälte gefangen. Am Ende fraßen die Orks sogar einige der Goblins, um selbst bis zur Zeit des Tauwetters zu überleben.

Als der Schnee nach einigen Monaten wieder zurückging, hinterließ er ein trauriges Bild. Die Krieger des Mazaukstammes waren ausgehungert und schwach, während sich die wilden Tiere, ihre einzige Nahrungsquelle hier in der kargen Einöde, noch immer in ihren Höhlen verkrochen und sich nicht herauswagten.

Da hatte Grimzhags Bruder Margukk eine Idee. Er überredete die noch lebenden Krieger des Stammes unter seiner Führung nach Süden zu reiten, wo die langen Karawanenstraßen vom Reiche Manchin nach Westen durch die Steppe führten. Dort wollten sie einige der reisenden Händler überfallen, um irgendwie an Nahrung, Kleidung und andere wichtige Dinge zu kommen. Da die Karawanenstraßen im Süden bereits wieder vom Schnee befreit waren, konnten die Orks davon ausgehen, dass sie dort irgendwo auf einen Handelszug treffen würden.

Häuptling Morruk hatte nichts gegen den verwegenen Plan seines ältesten Sohnes, denn er wusste, dass sie alle nun nicht mehr viel zu verlieren hatten. So zögerte Margukk nicht lange und führte einige Dutzend Orkkrieger und einen Haufen Goblins zu der großen Karawanenstraße, um dort einen Überfall durchzuführen. Grimzhag und sein Freund Zugrakk wussten hingegen nicht so recht, was sie von Margukks Idee halten sollten, doch letztendlich wurden auch sie von ihren knurrenden Mägen dazu verleitet, dem ältesten Häuptlingssohn zu folgen.

»Wir schlagen blitzschnell zu und hauen dann sofort wieder ab. So schwer kann das doch nicht sein, oder?«, knurrte Margukk in Grimzhags Richtung.

Dieser klammerte sich an sein laut schnaufendes Gnogg, welches mit Höchstgeschwindigkeit neben seinem älteren Bruder durch die Steppe raste.

»Wenn du das sagst!«, rief er zurück.

»Benimm dich gefälligst wie ein Ork, Snagschnauze! Was haben wir denn noch zu verlieren? Der ganze Stamm hungert sich die Seele aus dem Leib und diese Menschlinge haben immer genug zu fressen«, meinte Margukk.

»Und was ist mit den Soldaten von Manchin? Die Menschlinge werden ihre Karawanen doch nicht unbewacht reisen lassen«, mischte sich Zugrakk ein und fing sich daraufhin das wütende Brummen Margukks ein.

»Du machst einfach, was ich dir befehle, Krieger. Die Manchinen werden nicht jeder Karawane eine halbe Armee hinterherschicken. Also halt dein Maul und reite weiter!«, schnaubte der ältere Häuptlingssohn.

Sein Bruder verkniff sich die nächste Bemerkung und trieb sein Reittier zu noch größerer Eile an. Die Kriegerbande hatte noch einen weiten Weg vor sich und wenn es sich Grimzhag recht überlegte, hatten die Mazauk wirklich nichts mehr zu verlieren. Eigentlich war es sogar gut, dass endlich jemand die Initiative ergriffen hatte. In diesem Fall war es zwar sein großmäuliger Bruder Margukk gewesen, aber alles war besser als der ewig nagende Hunger.

»Und du hast auch wirklich alles gut geplant, ja?«, vergewisserte sich Grimzhag schließlich doch noch einmal und ritt noch ein wenig näher an Margukk heran.

»Geh mir nicht mit deinen dummen Fragen auf die Nerven! Was gibt es da schon groß zu planen? Hä? Wir schnappen uns die erstbeste Karawane und holen uns unsere Beute. So einfach ist das!«, grollte der Anführer der Bande und hob die Klaue.

»Besser gut geplant, als nachher tot«, murmelte Grimzhag leise, doch seine Stimme wurde vom tiefen Stöhnen seines überanstrengten Gnoggs übertönt.

»Was ist, Snagschnauze?«, röhrte Margukk.

»Schon gut! Ich habe nur laut gedacht! Wir schaffen das schon, Bruder!«, antwortete der kleine Brüller und machte eine beschwichtigende Geste.

»Ja, sicher! Ich habe die Lage voll im Griff und außerdem will ich jetzt kein Gejammer mehr hören. Schau dir die Snags an. Selbst die machen sich keine Sorgen und freuen sich schon auf das fette Fleisch, das wir uns greifen werden.« Margukk deutete auf die hinter ihm reitenden Goblinschützen.

Die kleineren Grünhäute grinsten erwartungsvoll und machten tatsächlich den Eindruck, als ob sie Margukks Plan völlig vertrauten. Grimzhag und Zugrakk

betrachteten sie einen kurzen Moment und schwiegen. Dann blickten sie wieder nach vorn, wo sich die weite Steppe in alle Himmelsrichtungen ausdehnte.

Mehrere Sonnen später hockten Margukk und seine Krieger hinter einigen Felsen in der Nähe der großen Handelsstraße, die nach Westen führte, und warteten auf eine vorbeiziehende Karawane.

»Sind wir überhaupt genug?«, knurrte Zugrakk und musterte sein Schwert mit der breiten, gezackten Klinge. »Was ist, wenn die Menschlinge viele Soldaten mit sich führen?«

»Wir greifen die erste Karawane an. Egal, wie viele Soldaten dabei sind!«, zischte ihn Margukk wütend an und hielt sich seinen laut rumorenden Magen.

»Mein Bruder hat ausnahmsweise einmal Recht. Ich bin das Hungern leid und wenn wir nicht bald etwas zu beißen bekommen, dann sind wir am Ende«, meinte Grimzhag. Sein älterer Bruder bleckte die Zähne und lugte über den Rand eines Felsbrockens.

Hier im Süden, viele Tagesritte vom Lager der Mazaukorks entfernt, war es schon etwas wärmer und angenehmer. Der Plan war, dass jeder Krieger sein Gnogg mit so viel Beute wie möglich beladen sollte, um dann wieder mit den anderen nach Norden zu verschwinden. Für den Fall, dass noch mehr zu transportieren war, führte die Gruppe aus Orks und Goblins einige zusätzliche Reittiere mit sich.

Plötzlich begannen ein paar der Goblins aufgeregt zu schnaufen und tuschelten durcheinander. Margukk schnauzte sie an, den Mund zu halten, doch die Snags deuteten nach Südosten, wo sich die Umrisse einer Karawane am Horizont abzeichneten.

»Da sind welche!«, brummte Zugrakk und pfiff leise vor innerer Anspannung.

»Sollen wir jetzt einfach aus unserem Versteck springen und auf die Menschlinge zurennen?«, fragte Grimzhag seinen älteren Bruder.

»Ja, natürlich! Was denn sonst, Dummkopf?«, grunzte Margukk ohne jedes Verständnis für diese dämliche Frage und verpasste Grimzhag einen Schubs.

»Kannst du irgendwo Soldaten ausmachen?«, flüsterte Zugrakk nervös.

»Nur drei Reiter mit schweren Rüstungen und langen Lanzen. Sonst sehe ich keine!«, gab der Häuptlingssohn zurück.

Die Karawane näherte sich langsam und die Goblins zogen ihre Pfeile aus den Köchern. Die Kriegertruppe wartete noch eine Weile, während die Wagen der Menschen, die hoffentlich mit reicher Beute und Nahrungsmitteln vollgepackt waren, ahnungslos durch die staubige Steppe rollten.

Grimzhag schloss die Augen und bat die Höheren um Beistand für den bevorstehenden Überfall. Im Grunde war der Plan, einen Händlerzug der Menschen auszurauben, eher dumm als verwegen, dachte sich der junge Ork. Außerdem war die Taktik »losrennen und angreifen« zwar sehr traditionell und orkisch, aber zugleich auch nicht gerade ausgefeilt.

Bald war die Karawane, die aus einem Dutzend Planwagen bestand, in Reichweite der Goblinbögen gekommen. Margukk knurrte angriffslustig.

»Schießt endlich!«, brüllte er und die Snagschützen feuerten ihr Pfeile auf die gepanzerten Reiter ab, während die Orks aus ihrem Versteck sprangen, um schreiend und waffenschwingend auf die Karawane zuzustürmen.

»Großartig!«, schnaufte Grimzhag, als er die Pfeile der Goblins sah, die überall steckten, nur nicht in den gepanzerten Reitern, welche verstört auf die angreifenden Orks herabblickten.

Zwei der berittenen Menschen senkten ihre Lanzen und preschten mutig auf die Grünhäute zu. Schon wurde einer der Orkkrieger von einem langen Speer aufgespießt und zur Seite geschleudert, doch Margukk raste unbeirrt auf den ersten Reiter zu und schlug dessen Pferd ein Bein mit seiner Axt ab.

Der Menschensoldat purzelte in den Staub und ehe er sich versah, standen mehrere Orks über ihm und löschten sein Leben aus. Den zweiten Reiter rissen die wütenden Grünhäute einfach von seinem Pferd herunter und schnitten ihm die Kehle durch. Der dritte Mensch, welcher das Schicksal seiner beiden Kameraden mit weit aufgerissenen Augen verfolgt hatte, gab seinem Ross daraufhin die Sporen und flüchtete vor dem Haufen brüllender Orks und Goblins, die nun auf die Planwagen zurannten.

Fünf weitere Soldaten mit Hellebarden tauchten hinter dem Letzten der Wagen auf, doch sie hatten keine Chance gegen die Übermacht der Angreifer. Diese machten sie sofort mit ihren Schwertern und Äxten nieder.

Grimzhag sah sich um. Ein paar menschliche Händler kletterten verängstigt aus den Planwagen heraus und riefen irgendetwas in ihrer seltsam klingenden Sprache. Margukk packte sich einen von ihnen und rammte ihm die Klinge in die Brust. Der Händler brach röchelnd zusammen und blieb in einer Blutlache liegen. Morruks ältester Sohn brüllte triumphierend und reckte seine Waffe in die Höhe.

Die Orks und Goblins trieben derweil etwa zwei Dutzend Menschen zusammen, zerrten die wimmernden Gestalten aus ihren Wagen und knurrten sie drohend an. Dann rissen sie die Planen herunter und durchsuchten alles nach brauchbaren Dingen. Zugrakk lächelte stolz und kam zu Grimzhag herüber.

»Das war ja einfach!«, sagte er erleichtert.

»Mal sehen, ob es sich gelohnt hat«, meinte Grimzhag und sprang auf einen der Wagen.

Während er einige Kisten und Säcke untersuchte und nur wertloses Menschenzeug fand, hörte er plötzlich einen ängstlichen Schrei. Er drehte sich um und sah seinen Bruder Margukk, der einen feingekleideten Händler in seinen großen Klauen hielt und immer wieder schüttelte.

»Essen! Essen! Wo ist Essen?«, schrie der Ork in der Sprache der Menschen von Manchin und gab dem jammernden Händler eine Ohrfeige.

»Wir haben etwas zu essen. Kein Problem! Da hinten! Da gibt es Essen!«, antwortete der Händler mit dem speckigen Gesicht und der bräunlichen Haut.

Kurz darauf fanden die Grünhäute einige Säcke voller Früchte und ein paar Kisten mit Dörrfleisch. Außerdem mehrere Schweine im letzten Wagen, die verwirrt grunzten, als sie die Goblins mit ihren knochigen Fingern ergriffen.

»Mehr Essen! Wo ist?«, knurrte Margukk und hielt dem Händler seinen rostigen Dolch an die Kehle.

»Nicht mehr Essen da, Ork! Das ist alles Essen!«, erklärte der Händler.

Die Grünhäute gaben sich mit dieser Antwort allerdings nicht zufrieden. Ein gelbhäutiger Begleiter des Händlers, den einer der Orkkrieger in den Klauen hielt,

wurde von einem kreischenden Goblin von hinten erstochen und brach blutend zusammen.

»Mehr Essen! Sonst du und Freunde sterben!«, drohte Margukk.

»Wir haben nicht mehr Essen!«, winselte der Händler, der offenbar die anderen Menschen angeführt hatte.

Der älteste Sohn des Häuptlings der Mazauk schlug den Mann zu Boden und stieß einen Fluch aus. Derweil nahmen die anderen Grünhäute die Planwagen auseinander. Sie brachen sämtliche Kisten auf, zerschnitten die zahlreichen Leinensäcke und stellten alles auf den Kopf.

Inzwischen hatte sich der Händler wieder gefasst, stand schnaufend auf und stellte sich neben Margukk. Dann lächelte der Mensch sogar freundlich und sagte zu dem breitschultrigen Ork in der Sprache der Steppenstämme: »Du haben Hunger?«

Grimzhag riss die Augen auf, als er den Menschen in der Sprache seines Volkes sprechen hörte. Sein Bruder und die anderen Grünhäute taten es ihm gleich und gafften den Händler mit den wulstigen Lippen und den schwarzen Augen überrascht an.

»Ich haben viel Gold und Essen für euch, Ork. Aber nicht hier. Mein Name ist Zaydan Shargut. Du musst meine Worte hören, mein Freund. Ich kann euch viel Gold und Essen besorgen«, sagte der Händler und schien die verdutzten Blicke der Orks und Goblins um sich herum irgendwie zu genießen.

»Viel Gold und Essen?«, gab Margukk zurück und knurrte verwundert.

»Ja! Zaydan ist Freund von Orks! Und Zaydan hat viel Gold und Essen für Orks! Aber nicht hier!«, antwortete der Händler und setzte ein listiges Grinsen auf.

Und so kam alles anders, als es die Orks geplant hatten. Der Überfall auf die kleine Karawane hatte am Ende nicht zu einem Gemetzel, sondern zu einem längeren Gespräch zwischen Zaydan dem Händler und Margukk geführt. Im Zuge dieser Unterhaltung, in welcher sich der Mensch als Kenner der orkischen Steppensprache erwiesen hatte, war den ausgehungerten Grünhäuten ein unerwartetes Angebot gemacht worden.

Zaydan Shargut, der dunkelhaarige Kaufmann berbischer Herkunft, war ein sehr reicher Händler, wie er erzählte, und es war ihm sofort gelungen, obwohl Margukk das niemals vor den anderen Kriegern zugegeben hätte, das Interesse des Orks zu wecken. Als sich die Grünhäute am Ende des Tages mit ihrer recht mageren Beute und einem Haufen grunzender Schweine wieder auf den weiten Weg nach Norden machten, berichtete Margukk den anderen Kriegern, was der Mensch zu ihm unter vier Augen gesagt hatte.

Er hätte Arbeit für die kampfstarken Orks, wie Zaydan dem Sohn Morruks erklärt hatte, und es winke die Aussicht auf Gold und sehr viel Essen. Aber dafür mussten Margukk und er noch einmal alles in einem weiteren Gespräch durchgehen.

»Ich bin ein Freund der Orks und ich mache mit allen Völkern Geschäfte«, hatte Zaydan gesagt und Margukk am Ende sogar eine wertvolle Goldkette geschenkt.

Grimzhag und Zugrakk hatten mit vielem gerechnet, aber nicht damit. Ein Menschling hatte sie freundlich behandelt, obwohl sie seine Karawane überfallen und acht seiner Artgenossen getötet hatten. Das war kaum zu glauben.

Jedenfalls hatte Zaydan Shargut darauf gedrängt, Margukk wiederzusehen und ihn sogar für seinen Mut, einfach einen Händlerzug zu überfallen, gelobt. In zwanzig Sonnen wollte der seltsame Kaufmann zurückkehren und hatte Margukk gebeten, sich wieder mit ihm zu treffen – genau hinter der kleinen Felsformation neben der Karawanenstraße, wo die Grünhäute auf die Menschen gelauert hatten.

»Ich habe sehr viel Gold und sehr viel Essen«, hatte Zaydan immer wieder betont und Margukk mit seinen Worten regelrecht den Mund wässrig gemacht.

Dieser mochte zwar im Grunde keine Menschlinge, aber dachte trotzdem daran, auf das Angebot des Händlers einzugehen und sich noch einmal allein mit ihm zu treffen. Da sich der Stamm der Mazauk in einer misslichen Lage befand, konnten die Grünhäute dabei ja nur gewinnen. Das meinte auch Grimzhag.

Einen Grund, Zaydan nicht zu vertrauen, gab es auch in den Augen von Morruks jüngstem Sohn nicht, denn der Händler hatte ihm sein Wort gegeben und wenn man jemandem sein Wort gab, dann stand man auch dazu. Das wusste ein jeder Orkkrieger und sicherlich würden es die Menschen ähnlich handhaben.

Grimzhag und Zugrakk hatten am heutigen Tage jedenfalls zum ersten Mal mit den Menschen zu tun gehabt – aus nächster Nähe. Ein paar menschliche Barbarenstämme lebten zwar in einiger Entfernung von den Mazauk, doch die Orks gingen ihnen meistens aus dem Weg und hatten fast nur Kontakt zu den Angehörigen der eigenen Art.

Dass die Menschen, von denen es ohnehin viele Unterarten gab, grundsätzlich Feinde der Orks wären, wie einige Grünhäute behaupteten, fand Grimzhag nach diesem Treffen nicht. Dieser Händler schien ihnen offenbar tatsächlich helfen zu wollen und war wohl auch nicht sonderlich böse gewesen, als sie mit seinen Waren abgezogen waren.

So machte sich die Kriegerbande wieder auf den Heimweg und schlug sich nach einer beschwerlichen Reise bis zum Lager des Stammes durch. Zwar war die Ausbeute dieses Raubzuges eher kläglich, doch hätte es auch schlimmer kommen können, sagten sich Grimzhag und die anderen. Sie waren außerdem gespannt, was ihnen Zaydan der Händler würde bieten können …

»Er hat mir sein Wort gegeben, Schamane! Das hätte er wohl nicht getan, wenn er uns hinters Licht führen wollte, oder?«, rief Margukk und war von den ständigen Zweifeln des Geistesbegabten genervt.

Soork tigerte nachdenklich brummend durch das Zelt des Häuptlings und seine leisen Würgelaute verrieten, dass er Margukk nicht zustimmte.

»Wir haben außerdem nicht mehr viel zu verlieren. Unsere Vorratslager sind leer und wir alle haben Hunger. Wenn uns dieser Menschling Gold und Essen geben kann, dann ist das gerade in dieser Situation ein Segen«, meinte Morruk.

»Diese Menschlinge machen nichts ohne Gegenleistung. Warum sollte uns dieser Händler helfen wollen, ohne einen Vorteil davon zu haben, Häuptling?«, gab Soork zu bedenken.

Die Orkkrieger tuschelten durcheinander, einige von ihnen waren auf Margukks Seite, während die anderen dem skeptischen Schamanen Glauben schenkten.

»Der soll seine Gegenleistung doch bekommen, so lange er uns mit Gold und Essen versorgt. Ich sehe da kein Problem. Wir können bei dieser Sache nur gewinnen. Meine Meinung!«, knurrte Margukk.

Grimzhag wollte nun auch etwas sagen, doch sein älterer Bruder fiel ihm sofort ins Wort.

»Ich plane die Aktion! Also halt dein Maul, Snagschnauze!«, schnaubte er und hob drohend die Klaue.

Schließlich mischte sich Morruk ein und verkündete, dass er seinem Sohn freie Hand lassen wolle. So lange Zaydan den Mazauk Nahrungsmittel und sogar Gold beschaffen würde, war sein Angebot zumindest nicht schlecht, betonte der Stammesführer.

»Die Menschlinge hassen und verachten uns, Margukk. Irgendwo wittere ich große Gefahr. Ob dieser Kerl dir sein Wort gegeben hat oder nicht. Da ist etwas faul!«, kam von Soork.

»Sollen wir vielleicht weiterhin Karawanen überfallen, alter Ork? Ist das vielleicht die bessere Lösung? Hä?«, regte sich Margukk auf.

Soork schwieg, während Morruks ältester Sprössling auf ihn zukam und ihm vor allen anderen Orks die Klaue in den Nacken legte. Als Häuptlingssohn konnte er sich so etwas erlauben, auch wenn es nicht gerade die feine, orkische Art war.

»Du darfst jetzt gehen, Schamane!«, zischte er und Soork schlich sich ärgerlich aus dem großen Zelt des Stammesführers hinaus.

Margukk warf seinem jüngeren Bruder und den anderen Kriegern einen entschlossenen Blick zu. Dann ließ er ein einschüchterndes Knurren folgen.

»Ich werde mich mit dem Menschlingshändler Zaydan auf eigene Gefahr treffen. Macht euch keine Sorgen! Unser Stamm wird daraus großen Nutzen ziehen.«

Der Freund der Orks

Margukk stieg eine Sonne später auf sein Gnogg und machte sich, die Warnungen des alten Schamanen ignorierend, wieder auf den Weg nach Süden, um sich mit Zaydan Shargut zu treffen. Die Goldkette, welche ihm der schwarzhaarige Händler geschenkt hatte, baumelte seit dem letzten Raubzug um seinen kurzen Hals und der Häuptlingssohn war äußerst zuversichtlich, dass ihn der Mensch nicht enttäuschen würde.

Als der Orkkrieger nach einigen Sonnen wieder die Karawanenstraße erreichte, erwartete ihn Zaydan bereits mit drei seiner Freunde und überreichte ihm zur Begrüßung eine kleine Truhe voller Goldstücke.

Kurz darauf erklärte der Händler, welcher in der Stadt Kin-Weig, nördlich der großen Mauer von Manchin, ein großes Kaufhaus besaß, dass er dringend ein paar gute und tapfere Krieger suchte. Es würde Gold und leckeres Fleisch regnen, versprach er Margukk, wenn er und seine Kämpfer ihm helfen würden.

Der älteste Sohn Morruks musste nicht lange überredet werden. Er war bereits nach kurzer Zeit Feuer und Flamme für Zaydans Angebot und zeigte sich sehr interessiert. Der Händler berichtete ihm von einer Bande räuberischer Hobgoblins, einer Unterart der Snags, die etwas größer als die übrigen Goblins waren. Diese hatten einige seiner Angestellten bereits mehrfach überfallen. Margukk, vorher noch selbst ein Räuber, zeigte sich zornig und empört. Und ehe er sich versah, wurde er mit seinen Kriegern von Zaydan als Söldner angeworben.

Gegen Ende des Gesprächs erhielt der Ork eine weitere Goldtruhe und ein Dutzend geräucherte Schinken, die allerdings nicht mehr vorhanden waren, als er wieder zurück ins Lager der Mazauk kam.

Der Kaufmann aus Kin-Weig, jener entlegenen Stadt der Menschen jenseits der mächtigen Festungsmauer von Manchin, hatte Margukk darum gebeten, das Problem der Hobgoblinbande, die am Fuße des Eisgebirges weiter im Südwesten ihr Lager aufgeschlagen hatte, nachhaltig zu lösen. Als Belohnung sollte es eine große Kiste voller Gold und sechs Wagen voll geräuchertem Fleisch geben.

Natürlich hatte der Ork dem großartigen Angebot sofort zugestimmt und dem Menschen sogar noch weitere Schwertdienste versprochen.

»Auf eine gute Zusammenarbeit, Margukk. Du siehst, dass ich kein Feind der Grünhäute bin«, waren Zaydans letzte Worte gewesen, bevor er wieder verschwunden war.

Grimzhag und Soork liefen durch das Lager der Mazauk und besprachen ausführlich die Lage. Inzwischen hatte der Geistesbegabte den jüngsten Sohn des Häuptlings mit seinem Misstrauen gegenüber den Menschen bereits ein wenig angesteckt. Margukk war hingegen mit einer kleinen Kriegerschar nach Süden geritten,

um die Hobgoblinbande aufzuspüren. Kurzentschlossen hatte er alle Warnungen Soorks in den Wind geschlagen. Häuptling Morruk war dagegen zum stillen Beobachter geworden und hielt sich mehr oder weniger aus der ganzen Sache heraus.

»Wir haben noch ein paar Ruumphs gefangen!«, rief ein Goblin, der mit einem Fellbündel auf der Schulter an Grimzhag vorbeirannte.

»Ja, gut!«, brummte der kleine Brüller lediglich und beachtete die schmächtige Grünhaut nicht weiter.

»Was ist, wenn dein dämlicher Bruder einem Haufen Menschlingssoldaten direkt in die Arme läuft?«, fragte Soork.

Grimzhag verdrehte die Augen. »Dann hat das Großmaul eben Pech gehabt. Er wollte es ja so. Margukk hört einem ohnehin nie zu und ist ein Dickschädel vor den Göttern.«

»Wir sind tief gesunken …«, knurrte der Schamane.

»Weil wir Handlangerdienste für einen Menschling leisten, oder was?«

»Ja, kleiner Brüller. Genau deshalb. So etwas hätte es in den alten Zeiten niemals gegeben«, meinte der runzlige Ork verbittert.

»Die alten Zeiten werden unsere Mägen allerdings nicht füllen, Schamane. Wenn Margukk erfolgreich ist, dann bringt er uns eine Menge Essen und vielleicht sogar Gold. Das wäre doch großartig, nicht wahr?«

Soork schnaufte verärgert. »Ja, wenn das so kommt. Ich habe nach wie vor ein ungutes Gefühl bei der Sache. Man darf den Menschlingen nicht trauen. Sie halten uns doch nur für Bestien und dumme Barbaren. Das Leben eines Orks zählt bei ihnen überhaupt nichts.«

»Vielleicht gibt es aber auch gute Menschlinge, Soork.«

»Sicherlich sind nicht alle Menschlinge böse und haben einen schlechten Charakter. Das wollte ich damit auch nicht sagen, aber gerade die Händler von Manchin sind für ihre Verschlagenheit bekannt. Ob sie einem ihr Wort geben oder nicht. Man sollte den Kontakt zu ihnen meiden«, murrte der Geistesbegabte.

Der Häuptlingssohn war aufgrund dieser Aussage etwas verstört. Sein Wort zu brechen war bei den Orks der Steppe eine schwere Sünde. Lediglich bei einigen Snagstämmen und vor allem unter den Hobgoblins, waren Lüge, Verrat und

Unehrenhaftigkeit weit verbreitet. Daher waren besonders Letztere bei ihren größeren Vettern auch recht unbeliebt und wurden gemieden.

»Glaubst du wirklich, dass dieser Händler sein Wort geben würde, um es dann einfach zu brechen? Das ist eine schwere Anschuldigung. Damit würde er das Risiko eingehen, dass ihn die Götter im nächsten Leben mit Pech und Unheil bestrafen«, brummte Grimzhag nachdenklich.

Sein alter Freund lachte angesichts dieser Naivität. Er drehte sich ihm zu und sah ihm in die Augen.

»Die Menschlinge beten zu vielen verschiedenen Gottheiten. Die Völker des Westens beten zu ihren Göttern und die Menschlinge von Manchin zu anderen. Aber zu unseren Göttern beten sie sowieso nicht, Grimzhag. Außerdem haben auch nicht alle Orkstämme die gleichen Götter, wobei sie allerdings ähnliche Vorstellungen vom Jenseits haben. Wie auch immer, die Menschlinge denken nicht so wie wir.«

»Trotzdem halte ich dein Misstrauen gegenüber diesem Händler für übertrieben, Schamane«, bemerkte Grimzhag.

Soork verzog keine Miene und erwiderte: »Wir werden ja sehen, wie es deinem werten Bruder und seinen Kriegern ergeht. Danach wissen wir mehr.«

Es dauerte eine Weile, bis Margukk und die 60 Orks, die er mitgenommen hatte, das Lager der Hobgoblinbande gefunden hatten. Der ehrgeizige Häuptlingssohn und seine Kämpfer umzingelten den aus einigen schäbigen Holzhütten und Zelten bestehenden Hort der Banditen in der Tiefe der Nacht und fielen schließlich über die schlafenden Hobgoblins her. Es war keine schwere Mordarbeit gewesen, wie Margukk später erzählte. Die Bande der grünhäutigen Räuber hatte keine Wachen aufgestellt und wusste nicht wie ihr geschah, als plötzlich schwarze Schatten mit grobschlächtigen Waffen in ihre Behausungen stürmten und sie bis auf den letzten Krieger abschlachteten. Margukk allein tötete in dieser Nacht zehn Hobgoblins.

Als niemand mehr lebte, brannten die Orks die hässlichen Holzhütten und Zelte nieder und schnitten einigen Toten die Köpfe ab, um sie Zaydan als Beweis ihrer Zuverlässigkeit und erfolgreichen Schwertarbeit zu überbringen.

Alles war ohne Probleme und Zwischenfälle vonstatten gegangen. Die Hobgoblinbande war von den Klingen der Orks ausgelöscht worden und einige Sonnen später erhielten die Krieger ihre ersehnte Belohnung. Margukk bekam von Zaydan noch eine weitere Goldkette geschenkt und kehrte mit seinem Gefolge stolz ins Lager der Mazauk zurück.

Auch Morruk, sein kleiner Bruder Grimzhag und dessen Freund Zugrakk waren diesmal begeistert und selbst Soork musste zugeben, dass es keine schlechte Idee gewesen war, dem Menschenhändler zu helfen und dafür mit reicher Beute belohnt zu werden.

Es dauerte nur einige Sonnen, da brach Margukk, diesmal in Begleitung von Morruk und seinem jüngeren Bruder, wieder nach Süden auf, um Zaydan den Händler erneut zu treffen. Als Treffpunkt war wieder einmal die kleine Felsformation, welche von neugierigen Augen nicht durchdrungen werden konnte, gewählt worden. Der Kaufmann mit der braunen Haut und den dunklen Augen hatte darauf bestanden, nun auch den Häuptling der Mazauk und dessen jüngsten Sohn kennen zu lernen. Begleitet von einigen bewaffneten Männern, die sich jedoch sehr freundlich und zurückhaltend verhielten, machte er den Orks noch ein weiteres Angebot.

Mit einem zufriedenen Lächeln erhob Zaydan Shargut seinen Goldbecher und nahm einen Schluck Wein zu sich. Ihm gegenüber saß sein Diener Weng, ein kleiner Mann mit geldbrauner Haut, breiten Wangenknochen und Schlitzaugen.

»Da habt Ihr aber wirklich Glück gehabt, Herr!«, bemerkte Weng und kratzte sich an seinem breiten Kinn.

Zaydan lachte. »Wie man es nimmt, mein Lieber. Sie haben zwar ein wenig Zeug entwendet, das ich eigentlich auf dem Markt von Reylan verkaufen wollte, aber im Grunde war das nur Kleinkram. Diese verfluchten Hobgoblins sind wir jedenfalls los. Das ist viel wichtiger als ein paar Schweine und alte Kleidungsstücke.«

»Aber Orks, Herr! Warum gerade diesen Steppenabschaum? Ein paar Menschen hätten es doch auch getan, oder?«, wunderte sich der Manchine.

»Es hat sich eben so ergeben, Weng. Ich habe die Gelegenheit beim Schopfe gepackt und kommandiere jetzt eine Truppe dieser dümmlichen Grünhäute, die

für ein wenig Gold und ein paar geräucherte Schinken jedem den Hals durchschneiden. Das ist doch großartig, nicht wahr?«, meinte der Händler.

»Ich weiß nicht …«, murmelte der Diener.

»Für das, was ich jetzt vorhabe, sind diese Schwachköpfe die geradezu ideale Besetzung«, sagte Zaydan.

»Was meint Ihr, Herr?«

»Xabbes der Großhändler«, schob Shargut nach.

»Xabbes?« Weng kratzte sich erneut am Kinn.

»Ja, der gute Xabbes! Er hat doch vor einiger Zeit dieses riesige Warendepot etwas außerhalb von Kin-Weig aufbauen lassen. Du weißt, welches ich meine, oder?«, erklärte Zaydan.

»Ja, sicher!«, brummte der Diener des Händlers.

»Dieser Mistkerl handelt mir in letzter Zeit ein wenig zu viel in den nördlichen Provinzen von Manchin und hat mir außerdem einige treue Kunden weggeschnappt. Das lasse ich mir aber nicht gefallen und daher wird es Zeit, Xabbes einmal so richtig zu schaden«, sagte der Händler und verzog ärgerlich sein Gesicht.

»Und was wollt Ihr mir jetzt damit sagen, Herr?«

Der Kaufmann mit den schwarzen Locken grinste vielsagend und erwiderte: »Nun, es wird in nächster Zeit einen kleinen Orküberfall auf Xabbes Warendepot geben. Die grünhäutigen Bösewichte werden all die schönen, teuren Sachen mitnehmen und dann wieder in der Steppe verschwinden. Das wird dem alten Xabbes sicherlich nicht gefallen und könnte ihn vielleicht sogar ruinieren.«

Weng stand von seinem Stuhl auf. »Das meint Ihr doch hoffentlich nicht ernst, Herr! Was ist, wenn Xabbes das rauskriegt und Euch beim kaiserlichen Mandarin anzeigt?«

Zaydan setzte einen unschuldigen Gesichtsausdruck auf und schob seine buschigen Augenbrauen nach oben.

»Was kann ich denn für ein paar wildgewordene Grünhäute, die gerne plündern?«

»Sicherlich keine schlechte Idee, aber trotzdem sehr riskant. Was sollen diese Viecher denn als Gegenleistung bekommen, Herr?«, wollte Weng wissen.

»Die Hälfte aller Waren, die Xabbes in seiner riesigen Lagerhalle aufbewahrt. Das ist zumindest meine Abmachung mit den Orks«, erklärte der Händler.

»Die Hälfte aller Waren für dieses Pack?«, rief Weng ungläubig und taumelte zurück. Er kratzte sich nervös am Kinn – und dann auch am Hinterkopf.

Zaydan zwinkerte ihm zu. »Das war jedenfalls meine Zusage. Glaub mir, ich habe bereits mit der einen oder anderen Grünhaut zu tun gehabt. Sie sind gefährlich, aber zugleich saudumm und im Grunde verdammt naiv. Ich sage ja, diese Orks sind für das, was ich plane, geradezu perfekt.«

»Wollt Ihr sie hintergehen, Herr?«

»Ich bin Händler, Weng. Und ich bin reich, weil ich immer einen Schritt voraus denke. Deshalb bin ich dein Chef und du mein Angestellter. Warte es einfach ab«, sprach Zaydan und griff nach einer weiteren Weinflasche.

»Äääih! Was soll 'n das, Krompf? Das war mein Trinkhorn, du dämliche Sumpfmade!«, hörte Grimzhag hinter sich und drehte sich um.

Zwei der älteren Krieger zankten sich um ein paar Tropfen Pilzbier und bauten sich drohend vor einander auf. Morruk saß irgendwo im Lager an einem der zahlreichen Feuer. Inzwischen war auch er schon recht angetrunken.

»Ich ramm dir dein Trinkhorn gleich in die Fresse, Grublox. Pack mich ja nicht noch mal an!«, knurrte der kleinere, aber sehr muskulöse Ork und starrte seinen Rivalen wütend an.

»Du rammst mir was in die Fresse, Snagschnauze?«, lallte dieser.

»Dein Trinkhorn!«

»Es ist ja auch mein Trinkhorn, du Spinner!«

»Das kannst du aber net beweisen, oder?«

»Doch sicher! Gib jetzt her, Krompf!«

»Hast du mich Friedenssucher genannt, Wurm?«

»Näh! Hab ich nicht. Aber vielleicht biste ja einer …«

»Was? Hä? Ey, jetzt reicht's mir …«

Bevor sich die beiden Orks an die Gurgel gehen konnten, schritt Soork ein. Vor dem alten Schamanen hatten selbst die meisten der Krieger Respekt – immerhin konnte er über einen ganzen Haufen schwieriges Zeug nachdenken. Grimzhag

folgte dem Geistesbegabten, während ihm die übrigen Orks, die um das Lagefeuer herum standen, nachglotzten und Pilzbier in sich hineinkippten.

»Keine Schlägereien heute Abend. In Ordnung?«, schimpfte Soork und hob die Klaue. »Morgen geht es nach Süden und dann könnt ihr eure Aggressionen an den Menschlingen auslassen. Bei allen Göttern, habt ihr denn überhaupt keinen Verstand?«

»Aber der hat mein Trinkhorn geklaut, Schamane!«, maulte der größere Ork.

»Wir haben Hunderte von Trinkhörnern und Bechern in unserem Lager. Nimm dir ein anderes und hör auf Ärger zu machen«, knurrte der Geistesbegabte und stöhnte genervt.

»Ich will aber mein Horn zurück. Es geht mir ums Prinzip, Soork. Das ist ungerecht und unehrenhaft und so, wenn man einem Mitork einfach sein Trinkhorn klaun tut«, wetterte die besoffene Grünhaut und torkelte umher.

»Dann hol dir dein verdammtes Horn doch, Grublox! Worauf wartest du denn? Haste Angst?«, stänkerte der andere Ork.

Schließlich ging auch Grimzhag dazwischen. »Es reicht jetzt! Streitet euch doch nicht ständig rum, ihr Schwachköpfe! Setzt euch wieder hin und vertragt euch. Morgen reiten wir nach Süden und dann plündern wir die Menschlinge aus. Da werden wir noch genügend Spaß haben.«

»Ohne mein Trinkhorn reite ich nirgendwo hin, kleiner Brüller. Der da ist ein Dieb und ein gemeiner Widerling. Der hat mich bestohlen. Wo kommen wir 'n hin, wenn man sich gegen solche Gemeinheiten nicht wehrt?« Grublox schmollte und stampfte auf. Dann machte er Anstalten den anderen Krieger zu schlagen und drängte Soork unsanft zur Seite.

»Jetzt hol ich mir mein Horn zurück! Aus dem Weg!«, wetterte er und packte den anderen Ork am Kragen.

Plötzlich wurde er von einem harten Faustschlag, der blitzartig von der Seite geflogen kam, zu Boden geschickt. Grimzhag riss die Augen auf und die übrigen Grünhäute murmelten kleinlaut durcheinander.

»Wir haben einen wichtigen Raubzug vor uns und ich will heute Abend keinen Ärger mehr sehen! Ist das klar?« Das war Morruk, der riesenhafte Häuptling der

Mazauk. Wieder einmal erwies er sich als Meister der gewaltvollen Konfliktbewältigung.

»Aber mein Horn, Chef …«, jammerte der bestohlene Ork und richtete sich schnaufend wieder auf.

»Noch Fragen, Grublox?« Morruk grinste bösartig und rieb sich die Klauen.

»Is' ja gut, Chef. Alles friedlich …«, brummelte der Krieger und setzte sich schließlich wieder hin.

Grimzhag und Soork sahen sich lediglich schweigend an und stießen fast synchron ein genervtes Schnaufen aus. Das sagte mehr als tausend Worte.

Berauscht von den Gedanken an leichte Beute, Truhen voller Gold, massenhaft leckerem Fleisch und einer großen Lagerhalle voller teurer Waren, pirschten sich Morruk und die Krieger des Mazaukstammes, darunter auch seine beiden Söhne und der junge Zugrakk, immer näher an das Warendepot heran. Die Orks und Goblins waren in die schützende Dunkelheit der Nacht gehüllt und hatten einen langen Marsch nach Süden hinter sich. Lediglich die beiden Monde, welche die Grünhäute Gazak und Roglokk und die Menschen des Westens Throvald und Seerk nannten, erhellten die weite Steppe rund um die Lagerhalle, deren Umrisse langsam als schwarzer Kasten vor dem finsteren Nachthimmel sichtbar wurden. Morruk hatte diesmal den größten Teil der Kämpfer seines kleinen Stammes mitgebracht, denn Zaydan hatte ihm erzählt, dass das Warendepot des Xabbes von einer großen Anzahl Soldaten bewacht wurde.

Die Goblinspäher kamen zurück und hasteten geduckt durch die Nacht. Die übrigen Krieger lagen auf dem staubigen Boden und gaben keinen Laut von sich. Morruk winkte die Snagkundschafter zu sich herüber.

»Die Menschlingsstadt ist etwas weiter südlich von hier. Wir müssen also vorsichtig sein. Allerdings haben wir rund um die Lagerhalle nur etwa ein Dutzend Wachen zählen können«, flüsterte einer der Goblins.

Morruk brummte verwundert und Grimzhag stupste die kleine Grünhaut mit der langen Nase und dem schmalen Gesicht an.

»Ein Dutzend Wachen? Nur so wenige?«, zischte er.

»Wir haben jedenfalls nicht mehr gesehen«, gab der Untergeordnete zurück.

»Und dafür habe ich so viele Krieger mitgenommen?«, schnaubte der Häuptling und ärgerte sich.

Zugrakks rötliche Augen leuchteten im Licht der beiden Monde und er hockte sich neben Grimzhag.

»Was ist denn jetzt?«, wisperte er. »Probleme?«

Sein Freund verneinte die Frage mit einem Würgelaut und folgte den anderen Kriegern, die nun vorwärts krochen und dem Gebäude immer näher kamen.

Plötzlich stellte sich Morruk aufrecht hin und drückte den Rücken durch. Wütend fuchtelte er mit seiner Axt herum, die samt Stiel so groß wie ein gewöhnlicher Mensch war, und meinte: »Wenn da kaum Wachen sind, dann brauchen wir hier auch nicht herumzuschleichen. Lasst uns einfach gemütlich hingehen und die Bude ausräumen. Bin doch kein Snag! Verflucht!«

»Sollen wir auch rumbrüllen?«, grunzte einer der Orks.

»Nein, nicht übertreiben! Wir gehen hin, hauen die paar Menschlinge um und besetzen die Halle. Zaydan wird mit seinen Männern noch vor Sonnenaufgang kommen und dann teilen wir die Beute auf und verschwinden wieder«, erklärte der Orkanführer.

Grimzhag hatte sich für diesen Raubüberfall besonders gut eingekleidet und war jetzt sichtlich enttäuscht. Und auch ein wenig misstrauisch, denn von einer großen Anzahl Menschensoldaten war nirgendwo etwas zu sehen.

Er trug einen Helm mit einem breiten Wangenschutz auf dem Kopf, ein leicht angerostetes Kettenhemd und ein Rundschild aus Holz, das er von seinem verstorbenen Bruder Morgrakk geerbt hatte. Neben ihm trottete Zugrakk leise schnaufend durch die Nacht und klappte sein Visier herunter, als sie sich dem Warendepot näherten.

»Er hat einen viel schöneren Helm als ich«, dachte sich Grimzhag und betrachtete seinen Freund mit einem gewissen Neid. Dann blickte er wieder nach vorn auf das dunkle Gebäude, einen klobigen Kasten aus Lehmziegeln, der immer deutlicher zu erkennen war.

Bald hatte sich die Orkhorde der Lagerhalle so weit genähert, dass sie von einigen Soldaten bemerkt wurde. Einer der Menschen fing lauthals an zu schreien.

Es kamen noch mehr Wachen hinzu, die sich nun vor der breiten Eingangstür der Lagerhalle versammelten. Zwei der Menschen hatten Fackeln in ihren Händen und hoben sie in die Luft, um besser sehen zu können.

»Wer ist da?«

»Macht mal ein paar Schießübungen! Vielleicht trefft ihr ja ausnahmsweise mal was!«, rief Morruk einer Gruppe von Goblins zu und diese lieferten den Menschen einen kurzen Augenblick später die passende Antwort.

»Gebt euch zu erkennen!«, brüllte jemand in der für Grimzhag komisch klingenden Sprache der Manchinen.

Sekunden später kam eine Wolke von Pfeilen vom Himmel herab und einige der Wachsoldaten brachen schreiend zusammen.

Die Orks liefen lässig vorwärts und Morruk lobte die Goblinschützen. »Das war nicht übel, ihr Snaggesichter!«

Diejenigen Wachen, die noch nicht von den Pfeilen getroffen worden waren, kreischten jetzt wild durcheinander und sahen schließlich eine große Gruppe grünhäutiger Gestalten aus dem Halbdunkel hervorkommen. Für einen Moment herrschte entsetztes Schweigen unter den Menschen.

»Begrüßt man so Gäste, die von weit hergekommen sind?«, schallte Morruks Brüllstimme durch die Nacht. Die kleine Schar manchinischer Wachsoldaten war noch immer sprachlos.

»Na, los! Macht die Menschlinge nieder und dann nichts wie rein in die Halle!«, schrie Margukk und sofort flogen einige Speere in Richtung der verdutzten Wächter, die nicht einmal mehr Zeit fanden zu fliehen. Keiner von ihnen konnte entkommen und die Grünhäute zogen ihre Leichen aus dem Eingangsbereich des Gebäudes.

»Brecht das Tor auf!«, grunzte Morruk und seine Krieger machten sich mit ihren Äxten an die Arbeit.

»Wir sollten uns auf Raubüberfälle spezialisieren«, meinte Grimzhag und entblößte die Reißzähne zu einem feisten Grinsen.

»Ich glaub's auch, Kumpel. Das war ja ein regelrechter Spaziergang«, sagte Zugrakk zuversichtlich und sah den anderen Orks zu, wie sie das Hallentor

zerlegten. Irgendwann brach es mit einem lauten Rumpeln in sich zusammen und der Kriegertrupp strömte in das Gebäude.

»Goblins! Fackeln!«, rief Morruk und die kleineren Grünhäute gehorchten. Kurz darauf war die Lagerhalle einigermaßen beleuchtet.

Grimzhag eilte zu einem Berg von Holzkisten und riss eine davon auf. Darin befanden sich zusammengefaltete Kleidungsstücke aus rotem Stoff. Es war ein sehr weiches Material, vermutlich Seide, aus dem die Kleider der reichen Menschlinge waren, dachte sich der Ork.

Überall rumorte und krachte es, als Morruks Krieger die gesamte Halle nach und nach durchwühlten, Kisten aufbrachen und Leinensäcke zerschnitten.

»Ich kann kein Rauchfleisch riechen, wenn ich ehrlich bin«, knurrte Zugrakk leise und hielt seine feine Nase in den Wind.

»Angeblich sollen hier Berge davon rumliegen, wie dieser Zaydan gesagt hat. Ich rieche aber auch nichts«, sagte Grimzhag misstrauisch.

»Überall nur dieser verfluchte Stoff!«, fauchte ein Goblin hinter den beiden Freunden und zertrat wütend eine Holzkiste.

»Hat einer von euch schon Gold oder Fleisch entdeckt? Ich habe Hunger!«, schimpfte ein anderer Ork.

»Nein! Nichts! Aber jede Menge Menschlingskleider!«, schallte es durch das Halbdunkel am anderen Ende des Warendepots.

Um die Orks herum türmten sich unzählige Kisten voller feiner Stoffe und Berge teurer Teppiche auf, doch damit konnten die Grünhäute nicht viel anfangen.

»Uuuh! Ich bin eine feine Menschlingscramogg!«, piepte ein Ork neben dem langsam erbosten Morruk und zog sich dabei ein lilafarbenes Kleid mit türkisgrünen Streifen über seine Rüstung.

Der Orkhäuptling stand kurz vor einem Lachanfall, doch dann fiel ihm wieder ein, dass er eigentlich wütend war und er verpasste dem Ork einen kräftigen Tritt.

»Kein Fleisch und kein Gold also?«, brüllte er und stampfte auf.

»Der Händler hat uns angelogen!«, murmelte Grimzhag und ging mit Zugrakk zu seinem Vater herüber. Sein älterer Bruder Margukk, der vorher noch so sehr von dem Menschenkaufmann geschwärmt hatte, hielt sich inzwischen mit Kommentaren zurück.

Es dauerte noch eine Weile, bis die fluchenden Orks wieder abzogen, nachdem sie nichts für eine Grünhaut Brauchbares gefunden hatten. Morruk brodelte vor Zorn und seine Krieger wussten, dass es jetzt gesünder war, seinen finsteren Blicken auszuweichen.

Als die Orkhorde wieder aus dem Gebäude herausgekommen war und durch die dunkle Steppe davon marschieren wollte, hörte man plötzlich das Getrappel zahlreicher Pferdehufe. Es kam schnell näher und ehe sich die Orks versahen, waren sie schon von einer großen Schar berittener Menschen umringt.

Grimzhag konnte nur die Umrisse der Reiter erkennen und rannte vor Aufregung pfeifend zu seinem Vater, der vor Verwunderung keinen Laut mehr über die Lippen brachte. Für einen kurzen Moment murmelten die Grünhäute verstört durcheinander, dann kamen die Reiter noch näher.

»Was hat das zu bedeuten?«, brüllte Zugrakk, doch Grimzhag kam nicht mehr dazu, ihm eine Antwort zu geben. Im gleichen Moment hagelte eine Wolke aus Pfeilen auf die ungeschützt in der Steppe stehenden Orks und Goblins nieder und die ersten von ihnen brachen schreiend und jaulend zusammen. Grimzhag musste entsetzt mit ansehen, wie sein Vater gleich zwei Pfeile in den Hals geschossen bekam und laut aufbrüllte.

Panisch stoben die Grünhäute auseinander und ein jeder von ihnen versuchte, den Reitern irgendwie zu entkommen. Pfeile und Wurfspieße bohrten sich in die Rücken der Flüchtenden, während immer mehr Geschosse vom schwarzen Nachthimmel herab regneten.

»Vater!«, schrie Grimzhag und sah den Häuptling der Mazauk, gespickt mit zahlreichen Pfeilen, zusammenbrechen.

Um den jungen Ork herum lagen bereits viele seiner toten Kameraden. Verzweifelt hielt er sich sein Schild vor das Gesicht und drückte seinen Freund Zugrakk zu Boden. Ein Pfeil jagte nur knapp an seinem Kopf vorbei und traf die Brust eines anderes Orks, der laut quiekend nach hinten taumelte und dann auf dem Rücken liegen blieb.

»Wir können hier nicht mehr weg! Diese Steppenwürmer haben uns vollkommen eingekreist und wir kommen auch nicht an sie heran«, zischte Grimzhag in Zugrakks Ohr.

»Wenn wir nur unsere Gnoggs hätten!«, jammerte dieser.

»Die stehen aber irgendwo dort hinten und können uns jetzt auch nicht helfen. Also runter!«, knurrte der Häuptlingssohn aufgeregt.

Es dauerte nicht mehr lange, dann kamen die Menschen näher und schleuderten ihre Wurfspeere auf die noch lebenden Grünhäute. Wer zu fliehend versuchte, der wurde mit dem Schwert erschlagen oder von den Pferden der Reiter zu Boden getrampelt. Es war ein einziges Gemetzel und die Orkhorde konnte nur wenig gegen die wendigen, berittenen Angreifer ausrichten.

»Wir stellen uns tot!«, flüsterte Grimzhag und ließ sich hinter einem älteren Orkkrieger, der gerade von mehreren Pfeilen durchbohrt worden war, zu Boden fallen. Zugrakk tat es ihm gleich und die beiden Freunde hofften, dass sie diese Nacht überlebten.

Die Verzweifelten der Steppe

Zufrieden grinsend schlenderte Zaydan Shargut aus der Lagerhalle heraus und ging zu dem Anführer der Menschenreiter, der von seinem Pferd gestiegen war und den Händler erwartungsvoll ansah.

»Ihr habt hervorragende Arbeit geleistet!«, lobte der Kaufmann die berittenen Bogenschützen, die große Fellmützen auf den Köpfen und Lederrüstungen oder lange, braune Mäntel trugen.

Hämisch grinsend deutete der Reiter auf die vielen toten Orks und Goblins, welche mit Pfeilen gespickt rund um die Lagerhalle in der Steppe lagen.

»Die sind alle tot! Keiner ist uns entkommen!«, bemerkte er dann mit einem gewissen Stolz.

»Das hoffe ich, denn Zeugen können wir hier keine gebrauchen. Andererseits sind es eh nur ein paar dumme Grünhäute, die niemand vermissen wird. Die haben wohl gedacht, dass sie hier unten den großen Reibach machen würden«, antwortete Zaydan höhnisch.

»Wenn Orks denken, dann geht das immer in die Hose. Es war uns eine Freude, diesen Abschaum umzubringen. Damit haben wir der Welt nur einen Dienst erwiesen.« Der Bogenschütze lachte.

Kurz nachdem die Reiter die Grünhäute überfallen hatten, war Zaydan schon mit seinen Männern aufgetaucht. Jetzt unterhielt sich der schwarzhaarige Händler angeregt mit seinen berittenen Artgenossen, welche offenbar Angehörige eines Nomadenstammes waren, der nahe der großen Mauer lebte. Grimzhag konnte die Sprache der Menschen von Manchin zwar nicht verstehen, von einigen Wörtern abgesehen, doch das war auch nicht nötig. Zaydan Sharguts bellendes Lachen, das immer wieder erschallte, während seine Männer die Waren aus der Lagerhalle herausschleppten, war für den jungen Ork aufschlussreich genug.

Grimzhag wagte es kaum, den Kopf anzuheben und die Menschen zu beobachten. Er konnte zudem kaum etwas von ihrem seltsamen Gerede verstehen, doch allein Zaydans listiges Grinsen sprach Bände. Der Händler hatte den Überfall der berittenen Bogenschützen von Anfang an geplant und die Mazaukorks waren ihm wie ein Haufen dämlicher Snags in die Falle gelaufen. Neben Grimzhag lag Zugrakk, der den Häuptlingssohn immer wieder verängstigt anstarrte. Sein Gesichtsausdruck verriet, dass er es offenbar noch immer nicht richtig glauben konnte, was hier geschehen war.

»Wenn ich weitere Aufträge in dieser Richtung habe, dann lasse ich es euch wissen«, sagte Zaydan und überreichte den Reitern eine große Holzkiste.

Einige der Bogenschützen sprangen daraufhin von ihren Pferden und vergewisserten sich, dass der Händler sie auch gemäß der Absprache entlohnt hatte.

»Das ist ein fetter Batzen Silber!«, stieß ihr Anführer aus und rieb sich die Hände.

Kurz darauf zogen die berittenen Bogenschützen ab und Zaydan sah ihnen zufrieden nach. Dann ging er zurück in die Lagerhalle und trieb seine Männer an, die Waren schneller auf eine Reihe von Planwagen zu verladen.

»Der alte Xabbes wird Augen machen, wenn er sein Depot ausgeräumt vorfindet«, hörte man jemanden aus der Halle rufen. Es folgte ein hämisches Gelächter aus vielen Kehlen.

Grimzhag sah den Menschen noch eine Weile zu, bis sie ihre Wagen mit Kisten und Säcken vollgestopft hatten. Am liebsten wäre er auf sie zugestürzt, um sie alle

mit dem Schwert zu erschlagen. Doch das wäre keine gute Idee, wie ihm rasch bewusst wurde.

Irgendwann war das Warendepot vollkommen leergeräumt und die Wagenkolonne zog ab. Zaydan Shargut, der in ein prunkvolles, kaminrotes Seidengewand gekleidet war, hörte man noch einmal laut auflachen, während seine Diener etwas riefen, was sich für Grimzhag nur wie Hohn und Spott anhörte. Dann war es wieder still und nur noch das leise Säuseln des Windes war zu hören, das in den Weiten der Steppe verklang.

Grimzhag blinzelte, sah zu Zugrakk herüber und wartete, bis Zaydan und seine Leute mit den geraubten Waren abgezogen waren. Die berittenen Menschen, welche die Orkhorde aus dem Hinterhalt überfallen und vollständig niedergemacht hatten, waren längst wieder verschwunden, nachdem ihnen der hinterlistige Händler ihre Belohnung ausgezahlt hatte.

Schnaufend richtete sich Grimzhag auf und half auch seinem Freund auf die Beine. Die beiden hatten sich seit Stunden nicht bewegt.

»Wir müssen nach unseren Gnoggs sehen. Vielleicht leben sie ja noch. Dann kommen wir hier endlich weg«, zischte Zugrakk nervös.

Grimzhag sagte nichts darauf, stieß seinen Freund zur Seite und lief zu seinem Vater Morruk herüber, der in einer Blutlache, mit zwei Pfeilen im Hals und einem im Rücken, auf dem Boden lag.

»Morruk! Morruk!«, jammerte der junge Ork und rüttelte an dem kräftigen Krieger, der sich nicht mehr rührte.

»Wir müssen hier verschwinden!«, ermahnte ihn Zugrakk laut schnaufend und pfeifend. Dabei sah er sich ständig um.

»Wo ist mein Bruder?«, fiepte Grimzhag und suchte die Umgebung nach Margukk ab. Es dauerte nicht lange, bis er ihn fand. Ein Pfeil steckte in Margukks rechtem Oberschenkel und sein Schädel war von einem Schwert gespalten worden.

Der jungen Krieger wimmerte leise vor sich hin und heulte dann laut vor Trauer und Wut auf. So etwas kam bei Orks recht selten vor, aber wenn, dann waren derartige Gefühlsausbrüche heftig. Zugrakk verpasste ihm einen Stoß.

»Sie sind alle tot! Wir haben jetzt keine Zeit zu trauern, Grimzhag. Weg von hier, raus aus diesem verfluchten Menschlingsgebiet, sonst gehen wir auch noch drauf!«

»Snagmeute! Sandwühlerbrut!«, jaulte Grimzhag und strich seinem Vater Morruk ein letztes Mal über den Kopf, bevor er mit Zugrakk das Weite suchte.

Bald darauf kamen sie zu ihren Gnoggs, welche die Menschen nicht gefunden hatten. Der Kriegertrupp hatte sie vor dem Raubzug in sicherer Entfernung hinter einigen hohen Büschen und Felsen abgestellt. Die beiden jungen Orks banden zwei der Tiere los und ritten so schnell wie möglich nach Norden. Nur weg von diesen verfluchten Menschlingen und zurück zum Lager des Mazaukstammes, der in der letzten Nacht den größten Teil seiner Krieger verloren hatte.

Grimzhag und Zugrakk verschwanden wieder in den endlosen Weiten der Steppe nördlich der großen Karawanenstraße. Während der langen, mühseligen Reise in den Norden ging Grimzhag das hämische Lachen des Menschenhändlers nicht mehr aus dem Kopf. Es verfolgte ihn unerbittlich, sogar in seinen Träumen.

Halb verhungert und abgehetzt erreichten der Häuptlingssohn und sein bester Freund ihr heimatliches Stück Steppe. Sie waren die einzigen Krieger, die den gemeinen Hinterhalt der Menschenreiter überlebt hatten. Mit Entsetzen vernahmen die anderen Orks und Goblins, dass nicht nur Häuptling Morruk, sondern auch die meisten anderen Krieger des Stammes im Süden getötet worden waren. Das konnte das Ende der Mazauk bedeuten. Wie sollten sie die größeren und mächtigeren Stämme noch davon abhalten, sie zu vertreiben oder gar zu vernichten?

Der leichtfertige Umgang mit den betrügerischen Menschlingen hatte die Mazauk an den Rand des Untergangs gebracht, meinte Soork, der nun ständig daran erinnerte, dass er von Anfang an dagegen gewesen war, mit Zaydan dem Händler zusammenzuarbeiten.

Nachdem die Cramogg herüber ins Lager der Krieger gekommen waren und drei Tage lang um den toten Häuptling und die gefallenen Orks gefiept und gejammert hatten, so wie es orkische Tradition war, rief Soork der Schamane die noch kampffähigen Krieger des Stammes zu einer Versammlung in Morruks Zelt zusammen.

»Wir müssen zuerst einmal unseren jungen Freund Grimzhag beglückwünschen«, sagte Soork mit sarkastischem Unterton und sah den Sohn des gefallenen Häuptlings an. »Er wird uns jetzt anführen müssen!«

»Ja, großartig!«, knurrte der frischgebackene Häuptling der Mazauk und verzog keine Miene.

Die anderen Orks sagten nichts und starrten lediglich betreten ins glimmende Lagerfeuer in der Mitte des Zeltes.

»Wir hätten niemals mit den verfluchten Menschlingen verkehren sollen. Aber auch ich habe mich täuschen lassen und Morruk und Margukk nicht ausreichend gewarnt. Dieser elende Händler hat uns mit seinem Gold und den ganzen Versprechungen geblendet«, brummte Soork.

»Und was sollen wir jetzt tun?«, grollte Grimzhag. »Sollen wir den Cramogg Waffen in die Hände drücken? Uns bleiben kaum noch 50 Krieger und ein paar lausige Goblins. Damit sind wir so gut wie erledigt.«

Der Schamane schwieg, doch einer der älteren Orks meldete sich zu Wort. »Vielleicht sollten wir noch weiter in den Norden ziehen. Dort, wo das Eis beginnt, gibt es kaum noch andere Stämme.«

»Noch weiter nach Norden? Um dort zu verhungern?«, rief eine schlaksige Grünhaut dazwischen.

»Unsinn! Dort gibt es nichts außer kaltem Land. Wir werden dort keinen weiteren Winter mehr überstehen. Wo das Eis beginnt, gibt es nicht einmal ausreichend Wild, das wir jagen können«, knurrte Grimzhag verzweifelt und schnaufte ratlos vor sich hin.

»Aber wenn wir hier bleiben, werden bald die Wargu oder einer der anderen Stämme vor unseren Zelten stehen. Sie werden uns hier nicht länger wohnen lassen, wenn wir uns nicht mehr ausreichend wehren können. Mit 50 Kriegern kommen wir einfach nicht weit und sind unseren Nachbarstämmen schutzlos ausgeliefert«, bemerkte Soork.

»Wir können uns noch immer wehren! Ein paar Orks sind noch da, um notfalls zur Waffe zu greifen!«, brüllte einer der älteren Krieger trotzig.

Grimzhag verdrehte die Augen. »Lächerlich! Eine kleine Schar ausgehungerter Kämpfer wird keinen unserer Nachbarstämme beeindrucken. Wenn die Wargu

erfahren, was uns im Süden widerfahren ist, dann werden sie uns einen Besuch abstatten und uns die Hälse durchschneiden.«

»Also fliehen wir doch nach Norden, oder was?«, fragte Zugrakk und knurrte gereizt.

»Nein, wir bleiben hier und erschlagen jeden, der uns aus unserem Gebiet vertreiben will. Alles andere wäre feige und unehrenhaft!«, schnaubte einer der Älteren.

»Ein toller Plan, Ramgull. Ich bin begeistert!«, stöhnte Soork.

»Grimzhag soll die Entscheidung treffen. Er ist jetzt unser Häuptling«, meinte der vernarbte Orkkrieger, der schon viele Kämpfe mitgemacht hatte.

»Seinen Verstand zu gebrauchen hat nichts mit Unehrenhaftigkeit zu tun, Krieger! Wenn wir hier bleiben, sind wir für alle unsere Feinde eine zu leichte Beute. Weiter im Norden werden wir hungern und noch weniger zu essen finden. Aber man wird wenigstens nicht über uns herfallen und uns töten. Wie auch immer, wir ziehen nach Norden an die Grenze zur großen Eiswüste«, erklärte Grimzhag.

»Wir verkriechen uns also wie ein Haufen kleiner Snags?«, schimpften einige der Grünhäute.

»Ja, wir ziehen uns zurück und überleben. Das hoffe ich jedenfalls. Aber irgendwann kommen wir wieder. Das gelobe ich vor den Göttern!«, brummte der junge Häuptling leise und schloss seine Klaue zur Faust.

Soork, der Geistesbegabte, zeigte seine gelblichen Zähne und stieß ein krächzendes Lachen aus. Dann knurrte er: »Der Sohn Morruks hat mehr Verstand, als der größte Teil von euch tapferen Kämpfern. Tut einfach, was er sagt. Dann lebt ihr länger!«

Bevor die letzten Mitglieder des Stammes der Mazauk ihren Zug nach Norden antraten, besuchte Grimzhag noch das Lager der Cramogg und suchte diejenige von ihnen auf, die ihn auf diese Welt gebracht hatte. Der junge Ork hatte zu ihr seit zwölf Sonnenzyklen kaum noch Kontakt gehabt. So lange lebte er schon unter den Kriegern des Stammes. Doch die Cramogg störte das nicht und sie ließ es zu, dass sich Grimzhag neben sie setzte und fast einen ganzen Tag lang um Vater und Bruder trauerte. Stundenlang fiepte Grimzhag leise vor sich hin, während die

Cramogg ihn zu trösten versuchte. Er dachte an seinen Vater, der immer gut zu ihm gewesen war. Selten, höchstens einmal die Woche, hatte Morruk ihn ein wenig verprügelt, wenn er ungehorsam gewesen war. Aber er hatte seinem jüngsten Sohn nur in ganz wenigen Fällen eine Kopfnuss verpasst oder nachgetreten, wenn er schon auf dem Boden gelegen hatte.

Morruk war ein großer Häuptling und ein guter Vater gewesen. Daran gab es keinen Zweifel. Ein Ork, dem eine offene und fortschrittliche Erziehung sehr am Herzen gelegen hatte und der Grimzhag manchmal liebevoll in den Arm genommen und mit seiner großen Klaue getätschelt hatte.

Und selbst um Margukk trauerte der junge Krieger, obwohl er zu seinem Bruder nie ein wirklich gutes Verhältnis gehabt hatte. Oft hatte ihn der aufbrausende Ork mit seiner ständigen Prahlerei und seiner übergroßen Profilierungssucht genervt. Dennoch fehlte er Grimzhag in diesen schweren Stunden und er dachte an die wenigen Momente, in denen er sich mit Margukk gut verstanden hatte, melancholisch zurück. Manchmal hatten sie gemeinsam Ruumphs gejagt oder waren durch das Lager gelaufen, um ein paar Goblins zu verprügeln. Ja, eigentlich war Margukk gar nicht so verkehrt gewesen und im Grunde hatte er doch zwei gute Herzen gehabt. Grimzhag musste erneut fiepen, als ihm die Bilder seines Vaters und seines Bruders durch den Kopf gingen. Jetzt waren die beiden im Wirbel der Seelen und mussten wohl lange darauf warten, bis ihnen die Götter einen neuen Körper schenkten.

Morruk und Margukk waren nicht mehr da, weil sie den elenden Menschlingen vertraut hatten. Ihre dumme Gutgläubigkeit und die Gier nach leichter Beute hatten die Orks in den Untergang geführt. Nie wieder, so schwor sich Grimzhag, wollte er den Worten eines Menschlings Glauben schenken. Es waren falsche Kreaturen, listige und hinterhältige Gestalten, die keine Ehre kannten und ohne zu zögern ihr Wort brachen.

»Wenn ein Menschling fragt, dann antworte ihm stets mit der Klinge!«, lautete eine alte Orkweisheit. Sie fiel Grimzhag in diesen Stunden wieder ein und er gelobte, sie für den Rest seines Lebens zu berücksichtigen.

Irgendwann verließ er das Lager der Cramogg wieder, denn ein Besuch bei den andersgeschlechtlichen Grünhäuten war außerhalb der Paarungszeit bei den

meisten seiner Mitorks nicht gerne gesehen. Aber da er um den Häuptling des Stammes trauerte, drückten die anderen diesmal ein Auge zu. Dennoch durfte er sich nicht zu lange bei den Cramogg aufhalten, sonst gab es nur Gerede. Und als neuer Häuptling des kläglichen Restes, der vom Stamm der Mazauk übriggeblieben war, hatte er immerhin einen Ruf zu verlieren.

Als die Sonne am nächsten Tag wieder über der Steppe aufging, begannen die Mazauk mit ihrem beschwerlichen, langen Marsch nach Norden. Sie zogen schweigend durch die kargen Weiten und hofften, dass sie nicht plötzlich von einem ihrer Nachbarstämme überfallen wurden. Vorne marschierten die Krieger und in einigem Abstand folgten die Cramogg, ganz so, wie es schon immer gewesen war.

Die meisten Gnoggs des Stammes waren bei dem missglückten Raubüberfall auf die Lagerhalle der Menschen zurückgelassen worden und nur noch wenige der bulligen Reittiere waren Grimzhags kleiner Horde geblieben. So musste der größte Teil der Krieger zu Fuß gehen. Aber eine Alternative gab es nicht. Den Mazauk blieb nichts anderes übrig, als sich in der kargsten aller Einöden, dem Land vor der großen Wüste aus Eis, zu verkriechen und Grimzhag hoffte, dass sie dort nicht alle verhungern würden. Irgendwann war der schweigende Treck in der gähnenden Leere der kalten Nordsteppe verschwunden.

Grimzhag, Soork und Zugrakk waren auf ihren Gnoggs bis an den Rand der Eiswüste geritten. Seit dem Marsch der Mazauk nach Norden waren vier Sonnenzyklen vergangen. Doch die meisten der Grünhäute des winzigen Stammes lebten immer noch, obwohl harte und leidvolle Zeiten hinter ihnen lagen. Hunger und Mangel hatten sie gequält und die gnadenlosen Winter, hier im unwirtlichen Norden, hatten viele Opfer gefordert. Jene, die noch am Leben geblieben waren, hatten sich in verbitterte und zornige Gestalten verwandelt, die von nichts mehr träumten, als eines Tages wieder an einen freundlicheren Ort ziehen zu können.

Grimzhag war nun fast 23 Sonnenzyklen alt, genau wie Zugrakk. Er hatte sich äußerlich stark verändert. Nur wenig erinnerte noch an den Jungork, der damals seinen Stamm in die äußersten Steppen des Nordens geführt hatte.

Der Häuptlingssohn hatte an Größe zugelegt, seitdem er offiziell zum Anführer des Mazaukstammes geworden war, denn ranghohe Orks wuchsen schneller als ihre rangniederen Artgenossen. Seine Arme waren nun sehniger und muskulöser, seine Brust kräftiger und breiter. Grimzhags Haut war zudem etwas dunkler geworden und hatte nun eine tiefe graugrüne Farbe. Wilde Augen blickten unter der wuchtigen Stirn des Kriegers hervor und auch das Maul mit den verwegen aussehenden Reißzähnen war größer geworden. Wenn Grimzhag jetzt sprach, dann klang seine Stimme rauer und kehliger als noch vor ein paar Sonnenzyklen. Aus dem jungen Sohn eines Häuptlings war selbst ein junger Häuptling geworden, der Entschlossenheit und Stärke ausstrahlen konnte, wenn es notwendig war.

Die meisten der anderen Orks schienen ihn zu respektieren und auch zu mögen, obwohl Grimzhag eine Vielzahl von Meinungsverschiedenheiten innerhalb des Stammes mehr mit seinem Verstand und nicht mit der Faust klärte. Anfangs hatten ihn einige der älteren Orks dafür verlacht und ihn hinter seinem Rücken verächtlich als »Snagkönig« bezeichnet, doch mittlerweile akzeptierten sie die Tatsache, dass Grimzhag nicht nur prügelnd durch das Lager zog, sondern auch seinen Geist benutzte, um zu führen.

Nichtsdestotrotz war auch dem jungen Häuptling gelegentlich nichts anderes übrig geblieben, als dem einen oder anderen Ork doch einmal etwas auf den Kopf zu hauen, denn manche Grünhäute verstanden einfach keine andere Sprache. Aber Grimzhag konnte mittlerweile auch mit dem Schwert umgehen und seine Wutanfälle, so selten sie auch ausbrachen, hatten seine Krieger schon mehr als einmal kleinlaut werden lassen. Die Grünhäute waren eben von Natur aus kriegerisch und gewalttätig und Grimzhag bildete da keine Ausnahme. Allerdings hatte er die Fähigkeit abzuschätzen, wann man Gewalt anwenden musste und wann man besser mit dem Geist arbeitete. Ein Talent, das der Großteil seiner Artgenossen nicht besaß.

Soork deutete auf die Eiswüste in der Ferne und bemerkte: »Dort irgendwo soll es liegen!«

»Wovon sprichst du, Schamane?«, knurrte Grimzhag.

»Das Schiff der Götter!«, antwortete Soork.

»Welches Schiff?«, wunderte sich Zugrakk.

Der Geistesbegabte brummte verärgert. »Habt ihr beiden Holzköpfe denn schon wieder alles vergessen, was euch der alte Soork erzählt hat?«

Der runzlige Geistesbegabte war der Einzige unter den Mazaukorks – von Zugrakk abgesehen – der so etwas zu Grimzhag sagen durfte. Dieser schnaufte verdutzt.

»Das fliegende Schiff der Götter aus der alten Sage, oder was?«

»Ja, richtig! Das hast du dir offenbar doch gemerkt, junger Brüller!«, meinte der Schamane. »Irgendwo in der weiten Wüste aus Eis und Schnee soll es liegen. Das fliegende Schiff, mit dem die Völker Antariksas vor Tausenden von Sonnenzyklen vom Himmel auf die Erde kamen. Und wir Orks sind jene gewesen, die das Schiff gesteuert haben. Die anderen, die Menschlinge, Elben und Khuz, waren unsere Gefangenen, denn die Götter wollten, dass sie uns dienen und wir über sie herrschen«, erklärte Soork und schien von der alten Legende fasziniert zu sein.

Zugrakk, der in einem dicken Warnoxfellmantel steckte, starrte zum Horizont und stieß einen Würgelaut aus. Offenbar stimmte er dem Schamanen nicht zu.

»Dort draußen im Eis soll ein fliegendes Schiff liegen? Was für ein Unsinn!«, knurrte er.

»So wird es seit unzähligen Generationen von Ork zu Ork überliefert«, rechtfertigte sich Soork.

»Dann kannst du ja durch die Schneewüste stapfen und das fliegende Schiff suchen, Schamane. Viel Spaß!«, höhnte Grimzhag.

Soork wandte sich dem Häuptling zu und antwortete mit ernster Miene: »Auch wenn du es nicht glaubst, ich kenne einen Schamanen, der vor vielen Sonnenzyklen tatsächlich im Eis nach dem heiligen Schiff gesucht hat.«

»Was für ein Snaghirn!«, grunzte Zugrakk und würgte verständnislos.

»Und? Hat er es gefunden?«, brummte Grimzhag.

Der Schamane mit der runzligen Stirn und den wenigen Zähnen grinste. »Es war ein alter Ork namens Rompur. Vor langer Zeit ist er schon gestorben. Er war der größte Denker des Rugar-Stammes, die weiter westlich von hier nahe der Bogrumsenke leben. Ich habe ihn als Jungork einmal getroffen.«

»Hat er das Schiff denn gefunden? Ja oder nein, Soork?«, wollte Grimzhag wissen.

»Er behauptet, dass er es gefunden hat. Es war angeblich so groß wie ein Berg und aus schwarzem Stahl. Das Eis hatte es jedoch schon fast gänzlich verschlungen und nur noch seine Spitze ragte aus dem Schnee heraus. Rompur hat mir damals tatsächlich versichert, dass er durch ein Loch ins Innere des fliegenden Schiffes geklettert ist und dort seltsame Dinge gesehen hat«, erklärte Soork.

»Was denn für Dinge?«, hakte der Häuptling nach.

»Dinge, die man nicht beschreiben kann. Er war auch nur ganz kurz in dem Schiff, dann hat ihn die Angst übermannt und er floh aus der Eiswüste zurück zu seinem Stamm. Noch heute sagen die Rugar-Orks, dass er bei seiner Reise in den hohen Norden wohl den Verstand verloren hat«, sagte Soork.

»Das glaube ich auch!«, meinte Zugrakk und entblößte die Fangzähne zu einem Lächeln. »Der Kerl hat auf jeden Fall den Verstand verloren. Wer sollte denn ein fliegendes Schiff gebaut haben?«

»Die Götter! Wer sonst!«, knurrte der Schamane empört.

»Vielleicht sollten uns die Götter endlich helfen. Das wäre eine gute Idee. Trotzdem finde ich diese alte Sage faszinierend, auch wenn ich der Geschichte von diesem Rompur keinen Glauben schenke«, sagte Grimzhag und machte sich wieder auf den Weg zu seinem Gnogg.

»Hier an der Grenze zum Meer aus Schnee verliert man schnell den Verstand«, rief er seinen beiden Begleitern zu. »Wir sollten besser nicht zu lange hier bleiben!«

Bis zum nächsten Herbst blieben die Mazaukorks noch in dem unwirtlichen und trostlosen Gebiet an der Grenze zur Eiswüste, die sich laut Soork bis ans Ende der Welt erstreckte. Dann fasste Grimzhag den verwegenen Entschluss, seinen kleinen Stamm wieder nach Süden zurückzuführen, denn einen weiteren, harten Winter wollte er hier nicht mehr erdulden müssen. Vier mal hatten die Mazauk der unerträglichen Kälte des hohen Nordens und dem ständigen Hunger getrotzt. Ein fünftes Mal wollten sie das nicht mehr tun. Jetzt war es genug!

Grimzhag fühlte sich noch immer gedemütigt und seinen Kriegern erging es nicht anders. Wie eine Horde zerlumpter Snags hatten sie in der Einöde gehaust und sich von Wurzeln und den wenigen Tieren, die hier oben im Norden lebten, ernährt. Wenn es in den tiefen, grausigen Wintern nichts mehr zu essen gegeben

hatte, dann hatten sich bisweilen auch einige Goblins opfern müssen, um die anderen vor dem Hungertod zu bewahren. Doch nun reichte es endgültig! Es war endlich Zeit, wieder in die alte Heimat zurückzukehren, wo das Überleben ohnehin schon schwer genug war.

Inzwischen hatte Grimzhag an die 100 Orkkrieger und knapp 50 Goblins unter seiner Führung vereint. Einige Jungorks waren in den letzten vier Sonnenzyklen zu den Kämpfern hinzugekommen. Das war zwar ein kleiner, lächerlicher Haufen, doch es war besser als nichts. Der junge Orkhäuptling hatte sich in der Zwischenzeit fast täglich damit beschäftigt, die Kunst des Kämpfens zu erlernen. Mittlerweile konnte er den Speer geschickt schwingen, das Schwert meisterhaft führen und beherrschte das Bogenschießen bereits wie einer der alten Krieger. Zugrakk und er ritten viel auf ihren Gnoggs umher und übten das Kämpfen auf diesen wilden, schnaubenden Reittieren so oft sie nur konnten.

Zaydan den Händler hatte Grimzhag allerdings nicht vergessen. Im Gegenteil, er dachte noch immer jeden Tag an ihn. In seinem Hinterkopf brannte nach wie vor die Sehnsucht nach Rache an dem betrügerischen Menschling, der seinen Vater, seinen Bruder und so viele andere Krieger des Stammes in den Tod getrieben hatte. Oft verfiel der junge Brüller in finstere Grübelei und starrte schweigend ins Leere. Dann fletschte er die Zähne, knurrte leise vor sich hin und ballte die Faust in der Tasche.

Auch wenn es zunächst lediglich darum ging, seinen Stamm wieder in das alte Siedlungsgebiet im Süden zurückzuführen und dessen nacktes Überleben zu sichern, so loderte tief in Grimzhags Inneren die Gier nach Vergeltung. Irgendwann, so sagte er sich immer wieder, würde Zaydan den Tod durch seine Klinge finden. Das war er Vater und Bruder schuldig.

Zwar waren die Orks nur noch ein schwaches, zerstrittenes und verachtetes Volk, welches seit Jahrhunderten von den anderen Völkern Antariksas nicht mehr als echte Gefahr angesehen wurde, doch nahm sich Grimzhag fest vor, blutige Rache an Zaydan zu üben. Dieser gemeine Lügner hatte das ganze Leid seines Stammes zu verantworten. Er und im Grunde seine gesamte Art, die Menschlinge.

Aber diese waren in den letzten Zeitaltern viel zu mächtig geworden, um sie noch ernsthaft herausfordern zu können. Sie verhöhnten die Grünhäute und stellten sie in ihren Liedern als ein lächerlich gewordenes Volk von Snags dar.

»Niemand achtet uns mehr seit dem großen Krieg im Westen. Seitdem sind wir in den Augen der anderen nur noch eine dumme Horde von Steppenwürmern. In den alten Zeiten hätte man uns nicht so behandelt, wie es dieser Zaydan getan hat, aber heute lacht man uns nur noch aus und nimmt uns überhaupt nicht mehr ernst«, wetterte Soork gelegentlich und erzählte Grimzhag dann die großen Geschichten der alten Kriegsherren und der mächtigen Ahnen, die einst große Reiche errichtet und denen die Menschenstämme angeblich sogar Tribute gezahlt hatten.

Gerne warf der alte Schamane bei seinen Erzählungen mit Namen um sich, die der junge Häuptling zuvor noch niemals gehört hatte. Große Orkkönige der Vergangenheit, gefürchtete Feldherren und unbezwingbare Reiche der Grünhäute. Was davon alles wahr war und was Soorks Wunschvorstellungen und seiner Phantasie entsprang, konnte Grimzhag nicht beurteilen, denn er wusste nur wenig über die Geschichte Antariksas.

Eines aber war ihm bewusst: Heute waren die Orks nicht viel mehr als ein Haufen einfältiger Hungerleider, die sich untereinander wegen Nichtigkeiten an die Gurgel gingen und bekämpften. Sie stritten sich um ein Stück unfruchtbares Ödland, um eine Wasserstelle oder ein paar Wildtiere. Alte Fehden tobten zwischen den Stämmen, die von Generation zu Generation weitervererbt wurden. Derweil wuchsen die Menschen über sich hinaus, gründeten neue Städte, Reiche und sogar Kolonien, wurden wohlhabend und mächtig und überheblich gegenüber dem zerfallenen Orkvolk.

Aber das konnte weder Grimzhag noch irgendeine andere Grünhaut ändern. Die große Zeit war lange vergangen, dachte sich der junge Häuptling. Nun mussten sie erst einmal in die Steppe zurückkehren und sich dort behaupten.

So zogen die Mazauk durch die Weiten der nördlichen Wildnis und die meisten von ihnen waren in dicke Warnoxfellmäntel eingehüllt, denn obwohl sich der Schnee inzwischen wieder zurückzog, fegte noch immer ein eisiger Wind über das karge Ödland.

Grimzhag und Zugrakk saßen auf ihren Gnoggs und wirkten müde und ausgelaugt, genau wie ihre übrigen Stammesgenossen.

»Ich bin gespannt, was uns in unserer alten Heimat erwartet«, knurrte der Häuptling und stierte auf den graubraunen Boden der Steppe, während sein Reittier ein lustloses Brummen erklingen ließ.

»Was ist los, Dicker? Hast du einen schlechten Tag?«, fragte Grimzhag und tätschelte das Gnogg liebevoll auf seinem breiten, mit dichtem Fell bedeckten Schädel.

Als Antwort erhielt er ein tiefes Grollen und der bullige Berg aus Muskeln und Fell schüttelte sich leicht.

»Er ist sauer. Das merkt man«, sagte Zugrakk.

»Der Dicke ist immer sauer. Er ist ein alter Murrkopp. Alter, dicker Brummelkopp!« Grimzhag kraulte das Gnogg und gab ihm einen Klaps auf den wuchtigen Hintern.

»Bromm!«, machte das Tier.

»Das Gnogg ist genauso sauer wie du, was?«, grunzte Zugrakk.

»Denkst du, dass ich sauer bin?«, kam zurück.

»Ja, allerdings! Das ist nicht zu übersehen. Und ich bin ebenfalls wütend. Aber was soll's. Hauptsache, wir überleben und haben bald wieder eine Heimat, die etwas angenehmer als die äußerste Nordsteppe ist.«

»Angenehm? Das ich nicht lache!« Grimzhag knurrte verächtlich und spuckte auf den Boden. »Die Steppe ist und bleibt ein trostloser Ort, wo sich die Hungerleider gegenseitig wegen Kleinigkeiten erschlagen.«

»So ist das halt und es wird auch immer so bleiben«, gab Zugrakk zurück.

»In der Steppe haust der Abschaum von Antariksa. Und Abschaum wird auch wie Abschaum behandelt. Er ist nichts wert«, zischte der junge Brüller und sein Blick verfinsterte sich.

Sein Freund stöhnte genervt. »Hör mit diesem Selbstmitleid auf, Grimzhag. Sei doch froh, dass wir noch leben und dort oben nicht verhungert sind. Finde dich damit ab, dass es für uns niemals ein anderes Leben geben wird.«

»Abfinden? Womit?«

»Mit einem Leben in der Steppe!«

»Sollen wir uns immer mit allem abfinden, Zugrakk? Soll ich es hinnehmen, dass mein Vater und mein Bruder und fast alle unsere Krieger wegen eines Menschlings gestorben sind? Hä?«

»Ja, das solltest du. Was willst du denn tun? Manchin angreifen?«

»Ich will diesen Zaydan finden und töten. Das bin ich unserem Stamm schuldig!«, grollte der Häuptling.

»Unsinn! Das ist unmöglich! Wir sollten unser Leben leben und zusehen, dass uns die anderen Orkstämme nicht die Hälse durchschneiden. Mehr können wir nicht tun, Grimzhag. Zaydan! Vergiss diesen Steppenwurm endlich!«, meinte Zugrakk.

»Vergessen? Nein! Niemals!«

»Doch! Es ist Margukks Schuld! Er hätte sich nicht mit diesem Kerl einlassen sollen. Im Grunde sind wir alle Schuld, weil wir auf ihn gehört haben …«

»Er hat Margukk sein Wort gegeben und uns dann verraten. Ärgert dich das nicht? Willst du keine Rache für all das, was er uns Mazauk angetan hat?«

»Ja, schon. Aber wir sind nur ein kleiner, mickriger Stamm und haben keine Macht. Also finde dich endlich damit ab. Wir können diesem Zaydan nichts anhaben.«

»Wir sind also nur Orks, wie?« Grimzhag fletschte wütend die Zähne.

»Genau!«, antwortete Zugrakk.

»Wir sind also nur Dreck, der nichts wert ist? Hä?«

»Vergiss es, Grimzhag!«

»Ich werde den Menschlingen zeigen, was wir wert sind. Diesen Zaydan packe ich mir noch und dann reiße ich ihn in Stücke. Das erwarten Morruk und Margukk von mir.«

»Sie erwarten gar nichts mehr, mein Freund. Sie sind tot und verrotten irgendwo dort unten im Süden. Vergiss sie und vergiss diesen Händler. Wir können nichts machen und haben genug damit zu tun, am Leben zu bleiben, Grimzhag.«

Der junge Brüller antwortete nicht mehr und versank wieder in Gedanken. Zugrakk betrachtete ihn und wusste nicht, was er von seinem seltsamen Freund halten sollte. Irgendetwas brütete er unter seiner Schädeldecke aus. Das war unschwer zu erkennen.

Die Rückkehr der Mazauk

Als die Mazaukorks wieder zurück in ihr altes Siedlungsgebiet kamen, stellten sie erleichtert fest, dass sich dort in der Zwischenzeit kein anderer Stamm niedergelassen hatte. Die verfeindeten Wargu befanden sich mittlerweile in einem immer heftiger werdenden Streit mit dem nur aus Goblins bestehenden, aber dafür sehr großen Stamm der Krummag, welcher weiter östlich lebte.

Grimzhag nutzte die Gelegenheit und versprach den Krummag seine Hilfe im Kampf gegen die inzwischen geschwächten Wargu. Daraufhin griff er die verhassten Grünhäute des Nachbarstammes zusammen mit den Goblins in tiefer Nacht an. Alle seine Krieger rief der junge Häuptling für diesen Überfall zusammen und fiel mit seinen Verbündeten, die die Hilfe der Mazaukorks dankbar angenommen hatten, über das Lager der Wargu her.

Diese waren vollkommen unvorbereitet. Sie hatten kaum die Nachricht vernommen, dass die Mazauk wieder in ihre alte Heimat zurückgekehrt waren, als jene schon mit den Krummaggoblins auftauchten und sie ohne Vorwarnung attackierten. Grimzhag hatte dem Häuptling der Krummag, dem Goblin Skarnak dem Listigen, vorgeschlagen, das Lager der Wargu von zwei Seiten aus zu bestürmen und auf jede Art von Kriegsgebrüll zu verzichten, um die Feinde nicht vorzeitig aufzuwecken. Nachdem die Goblins einige Wachen getötet hatten, stürzten sie in Massen in die Zelte der Warguorks und erstachen viele von ihnen noch in ihren Betten.

Grimzhags Horde ging genauso vor, kam von der anderen Seite und schlug jeden verschlafenen Ork nieder, der verwirrt aus seiner Behausung gekrochen kam. Die Wargu hatten gegen diesen gut vorbereiteten Angriff kaum eine Chance und wurden in einem Blutbad, das bis zum Morgengrauen andauerte, ohne Mitleid niedergemetzelt. Grimzhag drang persönlich in das Zelt von Grubnaz, Bahdroks Sohn, ein und erschlug den verdutzten Ork noch auf seinem Schlafplatz.

Da man den Wargugorks aufgrund der alten Feindschaft zwischen den Stämmen nicht vertrauen konnte, wie Grimzhag meinte, und sie ihn auch niemals als ihren Häuptling akzeptiert hätten, hatte er seinen Kriegern befohlen, den gesamten Stamm vollständig zu vernichten.

Nachdem die Mazauk und die Krummaggoblins fast alle Warguorks erschlagen hatten und das Kriegerlager des Feindes schon in Flammen stand, rückten sie weiter bis zu den Cramogg ihrer Rivalen vor, trieben sie zusammen und verschleppten sie.

Im Vorfeld dieses brutalen Überfalls hatte sich Grimzhag mit Skarnak darauf geeinigt, dass die bei den Wargu erbeuteten Cramogg aufgeteilt würden. Die wenigen Goblincramogg des Wargustammes sollten den Krummag gehören und die Orkcramogg sollten von nun an das Eigentum von Grimzhags Horde sein.

Der Plan ging auf und als die Sonne das nächste Mal aufging, waren so gut wie alle Wargukrieger tot und der verfeindete Stamm hatte aufgehört zu existieren. Nur eine kleine Schar Orks hatte im Chaos des nächtlichen Überfalls fliehen können und Grimzhag war äußerst zornig darüber, denn er hatte die Erzfeinde bis auf die letzte Grünhaut auslöschen wollen.

Einen derart rücksichtslosen und gut organisierten Überfall hatten die Nachbarstämme der Mazaukorks seit langem nicht erlebt und die Kunde von der gnadenlosen Vernichtung der Wargu durch Grimzhag und die Krummag verbreitete sich schnell in den umliegenden Steppengebieten. Nächtliche Angriffe wurden von einigen Grünhäuten allerdings als unehrenhaft angesehen und so mancher Ork meinte, dass Grimzhags Vater Morruk immer vorbildlich auf die traditionelle Art gekämpft hätte. Grimzhag jedoch sah das anders, denn er hatte in den letzten Sonnenzyklen eines gelernt: Wer immer nur ehrlich kämpft, kämpft oftmals dumm.

»Dein Vater hat die Konflikte mit den anderen Stämmen stets auf die alte Art ausgefochten. Er hat den gegnerischen Häuptling herausgefordert, seine Krieger auf das Feld geführt und sie dann losgelassen. Wenn sich die beiden Häuptlinge im Getümmel begegnet sind und der eine den anderen erschlagen hat, dann war alles vorbei und die Seite, die ihren Anführer verloren hatte, musste aufgeben«, erklärte Soork und lief neben Grimzhag her.

»Hat er keine Angriffe in der Nacht gemacht?«, wunderte sich der Häuptling.

»Nun, das ist eher unüblich. Man sagt, dass die Menschlinge diese in den Augen vieler Orkkrieger unehrenhafte Strategie erfunden haben …«, brummte der Schamane verlegen.

»Einen traditionellen Kampf auf offenem Feld hätten wir gegen die Wargu verloren. Zumindest ohne die Krieger der Krummag. Wie auch immer, es war gut so«, knurrte Grimzhag und bekräftigte seine Aussage, indem er die Klaue hob.

»Trotzdem werden die Orks der anderen Stämme entsetzt sein, wenn sie davon hören, dass ihr die schlafenden Wargu einfach alle niedergemacht habt«, meinte Soork.

»Sonst hätten sie uns irgendwann niedergemacht, Schamane«, brummte der junge Brüller.

»Unsere Vorfahren schworen auf die bewährte Taktik. Man führte die Horde offen ins Feld und stellte sich ehrenvoll zum Kampf. Man griff den Gegner immer direkt an und schlug ihn Auge in Auge zu Boden. Alles andere war verrufen«, erzählte der Geistesbegabte.

»Ich finde, dass man die Strategie anwenden sollte, die in der jeweiligen Situation nützlich ist«, entgegnete Grimzhag, der sich angegriffen fühlte.

»Du denkst wieder sehr weit, Häuptling. Das verstehen viele der anderen Orks nicht. Ich allerdings schon. So sind die Grauaugen nämlich. Sie können kämpfen und ebenso sehr weit denken«, bemerkte der Schamane.

»Die Grauaugen? Was soll das nun wieder bedeuten?«, wollte der Stammesführer wissen.

»Du bist ein Grauauge, Grimzhag!«

»Und was ist das?«

»Ist dir noch nicht aufgefallen, dass du weiter denken kannst als deine gewöhnlichen Mitorks?«

»Keine Ahnung! Vielleicht …« Der junge Häuptling war verdutzt.

»Die Grauaugen waren früher die Herrscher der Grünhäute. Sie waren die oberste Kaste, der Adel des gesamten Orkvolkes. Sieh dich doch an, Grimzhag. Deine Haut hat diese dunkelgraue Färbung und deine Augen sind ebenfalls grau. Das heißt allerdings nicht, dass es keine Grauaugen mit rötlichen Augen gibt«, erläuterte Soork vergnügt grunzend.

»Hä?«

»Es ist nicht so einfach. Die Blutlinie der Orks, die man als Grauaugen bezeichnete, wurde deshalb so genannt, weil in ihr viele Krieger eben die besagten grauen Augen hatten. Oder gräuliche Augen mit einer roten Umrandung. Das war früher ein Zeichen adeliger Herkunft. Die Grauaugen waren fast immer die Anführer der Orkstämme in den alten Zeiten. Sie hatten die Kampfkraft eines starken Orksoldaten und zugleich die Fähigkeit, so tief zu denken, wie es sonst nur die Geistesbegabten können. Nicht alle Cramogg sind in der Lage, Grauaugen zur Welt zu bringen.«

Der Stammesführer brummte leise und grübelte vor sich hin. Dann starrte er Soork an.

»Dann sind also die Häuptlinge der Stämme alle Grauaugen, oder wie? Also Bahdrok hatte zum Beispiel rote Augen«, gab Grimzhag zurück.

»Er hätte ebenfalls ein Grauauge sein können, aber das glaube ich nicht. Es gibt jedenfalls verschiedene Blutlinien innerhalb unserer Art. Die Geistesbegabten wie mich, die gewöhnlichen Krieger und so weiter. Und eben die höchsten aller Grünhäute, die geborenen Anführer: die Grauaugen«, brummte der Schamane.

»Und ich bin also ein Grauauge, wie?«, fragte Grimzhag.

»Ja, mit Sicherheit! Morruk und Margukk ebenfalls, aber sie wussten es wohl nicht, weil außer mir niemand in unserem Stamm etwas darüber weiß. Und Morruk hat das auch nicht interessiert«, sagte der alte Ork.

Nachdenklich schnaufend blieb Grimzhag stehen und schwieg für einen Moment.

»Damals, als die Orks aus Aurania vertrieben wurden, versuchten die Menschlinge, Elben und Khuz die Blutlinie der Grauaugen auszurotten, weil sie wussten, dass sie die größten Heerführer und Könige unseres Volkes hervorgebracht hatte. Ihnen war auch klar, dass sich die gewöhnlichen Orks, von den Goblins ganz zu schweigen, nicht ohne die Führung der Grauaugen würden organisieren können«, erklärte Soork verbittert.

»Du redest seltsame Dinge, Schamane …«, war alles, was Grimzhag jetzt noch knurren konnte.

»Azhog der Verwüster und viele andere große Häuptlinge der Vergangenheit waren mit Sicherheit Grauaugenorks. Aber heute gibt es nur noch wenige Orks dieser Blutlinie, die zur Welt gebracht werden. Man hat die höchsten und besten aller Grünhäute im Laufe der Zeit vergessen. Die breite Masse der Orks und Goblins ist ohne ihre Führung wertlos. Es ist überliefert, dass die alten, großen Herrscher unseres Volkes die Grauaugen gezielt vermehrt haben. Cruulag, der große Feldherr der Groog-Stämme, hatte damals eine Leibwache aus 1.000 Grauaugen. Das war in der alten Zeit nicht ungewöhnlich. Die mächtigen Könige der Vergangenheit hielten die Grauaugen immer dazu an, so viele Cramogg wie nur möglich zu begatten, damit sie stets eine ausreichende Anzahl dieser überlegenen Orks als Hordenführer und Elitekrieger zur Verfügung hatten. Zu dieser Zeit gab es eine über allen anderen Grünhäuten stehende Adelskaste aus Grauaugen. Orks wie dich, Grimzhag.«

»Wenn das alles stimmt, dann sollten wir die Grauaugen bei allen Stämmen suchen und sie so schnell es geht vermehren. Ich freue mich schon auf die nächste Paarungszeit, Schamane. Dann gehe ich mit gutem Beispiel voran!«

Der Häuptling stieß ein brüllendes Lachen aus und versetzte Soork einen Stoß in die Rippen. Dieser fühlte sich in seinen Ausführungen nicht ganz ernstgenommen und schnaufte enttäuscht. Grimzhag ging lachend davon.

Obwohl Grimzhag den alten Schamanen ausgelacht hatte, dachte er noch lange über dessen Vortrag über die Blutlinie der Grauaugen nach. Es erfüllte den jungen Häuptling mit einem gewissen Stolz, dass er offenbar ein Abkömmling dieser überlegenen Unterart der Orks war. Das erklärte zumindest sein beeindruckendes Denkvermögen, welches man bei vielen seiner Artgenossen vermisste.

Derweil hatte sich die Kunde von der Vernichtung des Wargustammes bei den Nachbarstämmen verbreitet und die anderen Orks begegneten den Mazauk fortan mit einer Mischung aus Vorsicht und Misstrauen. Grimzhag verrannte sich hingegen weiter in den Gedanken, sich an dem Menschenhändler Zaydan zu rächen. Er sinnierte über die Aufstellung einer kleinen Horde, um nach Süden zu den Menschen zu marschieren und einige Stützpunkte der fahrenden Händler niederzubrennen. Dafür brauchte er jedoch mehr Krieger, als sie ihm sein kleiner Stamm

bieten konnte. Als er seinem Freund Zugrakk davon erzählte, traute dieser seinen spitzen, grünen Ohren nicht.

»Du bist ein Grauauge, also ein überlegener Ork, und willst jetzt nach Süden ziehen, um diesen Händler zu finden?«, grunzte Zugrakk ungläubig und riss die Augen auf.

»Ja, mehr oder weniger …«, antwortete Grimzhag.

»Dann sag mir mal, überlegener Ork, wie du das machen willst? Glaubst du vielleicht, dass die Menschen von Manchin dabei zusehen werden, wie wir dort unten mit einer ganzen Horde herumziehen?«, murrte der Freund genervt.

»Wir sollten die anderen Stämme fragen, ob sie mit uns einen Plünderungszug entlang der Karawanenstraße unternehmen wollen. Die Beute wird gerecht aufgeteilt«, meinte der Häuptling.

Zugrakk schnaufte erregt und fing dann zu knurren an. Was sein Gefährte da plante, hörte sich vollkommen verrückt an.

»Die anderen Stämme fragen und bei den Menschen plündern? Die werden uns ihre Soldaten auf den Hals hetzen, Grimzhag.«

»Sollen sie doch ihre Soldaten schicken. Wir bringen sie um und dann plündern wir weiter!«, grollte der junge Brüller und schob den Unterkiefer drohend nach vorne.

Zugrakk kratzte sich am Bauch und war sprachlos. Ein langer Sabberfaden tropfte aus seinem Maul auf den schäbigen Holztisch in der Mitte von Grimzhags Häuptlingszelt.

»Dort unten gibt es viel zu holen. Aber dafür brauchen wir keinen Zaydan. Wir brauchen nur einen Haufen guter Krieger, die zu allem bereit sind und gehorchen. Dann fallen wir über ein paar Karawanen her und verschwinden wieder«, gab Grimzhag entschlossen zu verstehen.

»Die Menschlinge werden sich das nicht gefallen lassen! Hast du noch nie von den mächtigen Armeen des Reiches von Manchin gehört?«, rief Zugrakk.

»Ich habe keine Angst vor den Menschlingen. Wenn sich die Orks vereinen würden, dann könnten sie Manchin in Schutt und Asche legen!«, brüllte Grimzhag und hämmerte mit der Faust auf den Tisch.

»Die Orks vereinen? So ein Unsinn!«

»Warum ist das Unsinn? Das Volk der Orks braucht nur einen Krieger, der es anführt, Zugrakk!«

Der Freund grinste hämisch. »Und das bist du, Grauauge? Du hast doch ‘n Pfeil im Kopf.«

In der nächsten Sekunde donnerte Grimzhags Faust in Zugrakks Gesicht und dieser wurde durch das halbe Zelt geschleudert. Der junge Häuptling zückte einen Dolch und hielt ihn seinem Freund an die Kehle.

»Besser einen Pfeil im Kopf, als ein Messer am Hals!«, knurrte er und seine grauen Augen leuchteten bösartig auf.

Zugrakk röchelte und richtete sich schnaufend wieder auf, nachdem ihm Grimzhag noch eine Kopfnuss verpasst hatte.

»Ist ja gut, Häuptling!«, wimmerte er kleinlaut.

»Hab dich nicht so, war doch nur Spaß, Kumpel!« Grimzhag kicherte mit kehliger Stimme.

»Wirklich lustig!«

»Mein Plan wird aufgehen. Bei der Aussicht auf viel Gold und viel Fleisch werden sich uns genug Orks und Goblins anschließen. Warte es ab, Snagschnauze!«

»Du meinst, sie werden sich dir anschließen …«, murmelte Zugrakk verärgert.

»Die Wagu haben wir zu den Wirbeln der Seelen geschickt, wo sie jetzt herumfliegen können. Die Krummag sind mit uns verbündet. Gut, es sind nur Goblins, aber die plündern ohnehin immer gerne. Eines Tages will ich diesen Zaydan erwischen und dann schlitzte ich ihn auf wie einen Ruumph«, grollte der Häuptling und zeigte die Zähne.

»Diesen Menschling wirst du niemals erwischen, auch wenn du mit einer ganzen Horde durch den Süden ziehst, Grimzhag.«

Der junge Brüller stand von seinem Platz auf und hob beide Klauen in die Luft. »Sie lachen über uns Orks, Zugrakk. Sie haben uns einst besiegt und jetzt denken sie, dass wir nur noch ein Haufen Snags sind! Sie haben meinen Vater und meinen Bruder und fast alle unsere Krieger getötet! Sollen wir uns das etwa gefallen lassen? In den alten Zeiten hätte man uns nicht so behandelt!«

»Hat dir Soork wieder ein paar Geschichten erzählt?«

»Halt die Schnauze! Ich bin der Häuptling und du wirst tun, was ich befehle. Ich stelle eine Horde zusammen und dann besuchen wir die Menschlinge noch einmal. Mal sehen, ob sie die Nasen noch genauso hoch tragen, wenn wir ihnen vorher ein zweites Maul in den Hals schneiden«, knurrte Grimzhag und seine beiden Fangzähne schimmerten im Schein des flackernden Lagerfeuers.

Ehe sich Zugrakk versah, war sein heißblütiger Orkfreund, der gelegentlich nun selbst die kurze Nase recht hoch trug, da er ja zu den legendären Grauaugen gehörte, mit der Umsetzung seines verwegenen Planes beschäftigt. Grimzhag war offenbar tatsächlich davon überzeugt, dass sie sich einfach in das Gebiet nördlich der großen Mauer von Manchin wagen konnten, um dort Warenlager und Karawanen zu überfallen.

»Mal sehen, wer nach Grimzhags verrücktem Raubzug der nächste Häuptling der Mazauk werden wird«, sagte Zugrakk in diesen Tagen manchmal besorgt zu Soork. Dieser machte sich inzwischen Vorwürfe und bereute es, dem jungen Häuptling so viele Geschichten über den vergangenen Ruhm des Orkvolkes erzählt zu haben.

Aber Grimzhag blieb hart und verbiss sich in sein Vorhaben, wie es sich für einen echten Ork gehörte. Für ihn galt das Motto: Nicht reden, sondern handeln!

Schließlich schickte der ehrgeizige Häuptling einige seiner Getreuen zu den Nachbarstämmen, damit diese dort bei den Kriegern für die Teilnahme an dem Plünderungszug im Süden warben. Skarnak von den Krumagg war sofort begeistert. Ihm blieb die Spucke weg, als Grimzhags Bote von dem vielen Gold und den mannigfaltigen Vorräten erzählte, die in den Warenlagern warteten. Die anderen Grünhautstämme waren allerdings eher skeptisch. Sie trauten Grimzhag noch immer nicht über den Weg und so lehnten die meisten Häuptlinge die Teilnahme an dem Raubzug bei den Menschen ab. Lediglich zwei Orkstämme zeigten am Ende doch Interesse am Plan des jungen Häuptlings und versprachen Grimzhag, ihn mit einigen ihrer Krieger zu unterstützen.

Nach dreißig Sonnen hatte der aufstrebende Stammesführer schließlich eine Horde von 700 Orks und Goblins um sich geschart und marschierte mit ihnen nach Süden in Richtung der alten Karawanenstraße, die sich über Tausende von

Kilometern bis zu den Ländern des Westens erstreckte. Zugrakk war selbstverständlich an der Seite seines Freundes, der sich nun offenbar einen guten Ruf in der Steppe erwerben wollte.

So zog die Horde im Eilmarsch in Richtung Manchin und legte innerhalb weniger Sonnen bereits eine gewaltige Distanz zurück. Die Orks und Goblins, die in den endlosen Einöden ihr karges Dasein fristen mussten, waren weite Strecken gewöhnt und äußerst zäh und ausdauernd. Und während die kleine Streitmacht der Grünhäute häufig laut schwatzend und schreiend durch die Steppe nach Süden zog, saß Grimzhag neben Zugrakk auf seinem Gnogg und sagte oft für mehrere Stunden nicht ein einziges Wort.

Grimmig und leise knurrend richtete er seinen Blick auf den immer gleich aussehenden Boden, versunken in Gedanken und stetig grübelnd und planend. Manchmal war er Zugrakk geradezu unheimlich, denn ein gewöhnlicher Ork war im Vorfeld eines Kampfes oder Raubüberfalles niemals so seltsam still und in sich gekehrt. Das junge Grauauge jedoch konzentrierte sich ganz auf seine Mission. Er wollte den Menschen nicht nur ihr Hab und Gut wegnehmen, sondern hoffte tief im Inneren auch darauf, vielleicht doch auf den verräterischen Händler Zaydan zu treffen.

Nach einem langen, anstrengenden Marsch über Hunderte von Kilometern erreichten die Grünhäute endlich das Gebiet nördlich der Karawanenstraße und verbrachten die Nacht im Schutze einer kleinen Hügelkette, die einen Ausläufer des Eisgebirges darstellte und in die Weite der Steppe überging. Gelegentlich trafen sie auf einige ihrer Artgenossen, die zu fremden Stämmen gehörten, doch diese ließen sie in Ruhe ihr Gebiet durchqueren und wagten es nicht, die Horde anzugreifen.

Einen Tag später lauerten Grimzhags Krieger einer kleinen Karawane manchinischer Händler auf und fielen sofort über die Menschen her, als diese am Horizont auftauchten. Sämtliche Händler wurden erschlagen, zwei Dutzend an der Zahl, und die Grünhäute beluden ihre Gnoggs mit etwas Dörrfleisch und zwei Säcken voller Silbermünzen. Das war eine sehr magere Ausbeute und ließ den Marsch über eine so weite Strecke kaum sinnvoll erscheinen. Zugrakk wunderte es außerdem, dass sein Freund Grimzhag nichts von der Beute haben wollte und sie

gänzlich seinen Kriegern überließ, welche das Dörrfleisch augenblicklich verschlangen und sich dann um die Silbermünzen zankten. Wenig später ging es im Eilmarsch weiter nach Südwesten.

Ein Haufen laut kreischender Goblins kam aus dem Qualm, der sich im Inneren der kleinen Lagerhalle gebildet hatte, herausgelaufen und hustete. Vor dem Warendepot, einem nun in Brand gesteckten, viereckigen Haus aus Lehmziegeln mit einem Dach aus Stroh, lagen mehrere tote Menschen. Es waren ein paar Wachsoldaten und sechs Händler. Von letzteren hatte Grimzhag vier persönlich erschlagen. Auf dieses Privileg hatte er großen Wert gelegt. Ansonsten hatten seine Krieger wieder etwas zu essen und allen möglichen Krempel erbeutet. Ein Haufen Becher und Krüge aus Ton, ein paar Kisten voller bunter Stoffe und Kleider und noch sieben weitere Säcke voller Silbermünzen.

»Wieder kein Gold!«, knurrte einer der Orks enttäuscht und spuckte auf den Boden, um dann zu seinen Stammesgenossen zu gehen.

»Willst du jetzt noch mehr von diesen dämlichen Warenlagern überfallen?«, fragte Zugrakk seinen Freund und tippte ihm auf die Schulter, die von einem eisernen Panzer geschützt wurde.

»Und ob ich das will! Die Goblins haben in der Nähe ein weiteres Warendepot entdeckt. Mal sehen, was es da zu holen gibt«, antwortete Grimzhag und wischte das Blut eines Händlers mit einem Stück Stoff von der Klinge seines Schwertes.

»Das wird langsam ganz schön gefährlich. Wir rennen hier einfach herum und plündern die Lagerhallen der Menschlinge. Glaubst du nicht, dass irgendwann mal Soldaten erscheinen?«, sorgte sich Zugrakk und fing nervös zu pfeifen an.

»Benimm dich nicht wie ein kleiner Snag, Ork. Wir sind 700 Krieger. So viele Soldaten kriegen die Menschen hier draußen nicht eben mal zusammen. Wir nehmen uns gleich das nächste Lager vor. Ich freue mich schon darauf!« Grimzhag rieb sich grunzend die Klauen und entblößte die Fangzähne.

Die anderen Grünhäute, welche dem ambitionierten Orkhäuptling gefolgt waren, schienen weniger besorgt zu sein und rannten bereits in Richtung des nächsten Warendepots.

Zugrakk stieg auf sein Gnogg und ritt Grimzhag schweigend hinterher. Eine halbe Stunde später hatte die Horde das nächste Gebäude erreicht und wurde dort von etwa 30 Menschensoldaten erwartet. Diese waren vollkommen schockiert, als sie die große Orkhorde erblickten und begannen panisch zu schreien.

Sie warfen ihre Hellebarde, Schwerter und Speere zu Boden und versuchten den brüllenden Grünhäuten irgendwie zu entkommen.

»Komm, Zugrakk! Die schnappen wir uns!«, bellte Grimzhag und trieb sein Gnogg an. Und auch sein Freund wurde nun von der Kampfeslust gepackt und jagte auf seinem laut schnaubenden Reittier den fliehenden Menschen hinterher.

Lässig hob Grimzhag sein Schwert in die Höhe und ließ es auf den Kopf eines flüchtenden Menschensoldaten niedersausen. Der Wachsoldat schrie kurz auf, taumelte dann noch ein paar Schritte nach vorne und brach schließlich zusammen.

Zugrakk jagte einem weiteren Wächter seinen Speer in den Rücken und streckte ihn mit lautem Geschrei nieder. Den Rest der Flüchtenden erledigten die anderen Orks. Derweil hatten auch die Händler in der Lagerhalle die Räuber bemerkt und in ihrer Verzweiflung die große, hölzerne Eingangstür des Warendepots verriegelt. Eine dumme Idee, wie Grimzhag meinte.

Die brüllende Horde versammelte sich vor dem verschlossenen Tor und Grimzhag stieg gemütlich von seinem Gnogg, hämisch grinsend und mit erhobenem Schwert.

»Mal sehen, ob jemand zu Hause ist …«, rief er und bollerte gegen das Holz, aber die Händler dachten nicht daran, die Tür zu öffnen.

»Mein Name ist Grimzhag und ich bin ein mächtiger Krieger mit nur sehr wenig Geduld. Ich würde gerne eintreten. Falls Sie mir allerdings ein Geschäftsangebot machen wollen, so muss ich es leider ablehnen!«, brüllte der Ork aus voller Kehle.

Dann zerlegten seine Krieger die Eingangstür der Lagerhalle mit einigen Axthieben und verschafften sich Eintritt. Grimzhag sprang in das Innere des Gebäudes und seine Kämpfer folgten ihm. Eine Gruppe wimmernder Händler hatte sich am anderen Ende des großen Raumes zu einem ängstlichen Häufchen zusammengekauert und starrte entsetzt auf die grimmig knurrenden Grünhäute.

»Keine Sorge, Menschlinge! Ich bin ein ehemaliger Mitarbeiter von Zaydan Shargut. Inzwischen bin ich jedoch selbstständig«, bemerkte Grimzhag mit einem bösartigen Grinsen.

»Du bist Freund von Zaydan?«, stammelte ein manchinischer Händler verwirrt und versuchte sich an der Sprache der Steppenorks.

»Unsinn! Das war nur ein Witz, du Wurm! Ich bin nur ein ganz normaler Ork!«, knurrte der Häuptling und seine Krieger lachten brüllend auf.

»Bringen wir die jetzt auch um?«, wollte Zugrakk wissen.

Der junge Brüller verdrehte die Augen. »Ja, sicher! Deshalb sind wir doch hier, oder?«

Als die Horde wieder zurück nach Norden marschierte und in den Weiten der Steppe verschwand, hatte sie elf Warenlager der Menschen leergeräumt und fünf kleinere Karawanen ausgeplündert. Keiner, der Grimzhags Kriegern vor die Klinge gekommen war, hatte das Zusammentreffen mit den Orks überlebt. So hatte es der junge Häuptling befohlen, denn die Händler der Karawanenstraße sollten sich endlich wieder vor den Grünhäuten der Steppen fürchten. Bedauerlicherweise hatte Grimzhag Zaydan Shargut nirgendwo erwischen können. Trotzdem fühlte er sich jetzt bedeutend besser, nachdem er einige andere Menschenhändler an Zaydans Stelle zu den Wirbeln der Seelen geschickt hatte.

»Man darf nicht immer alles in sich hineinfressen und muss seine Wut auch mal rauslassen. Das ist ganz normal und hält einen Ork gesund«, erklärte Grimzhag seinem Kumpel Zugrakk auf der Heimreise.

Jetzt waren die Gnoggs über und über mit Säcken voller Silbermünzen, Trockenfleisch, Früchten, Kleidungsstücken sowie allem möglichen anderen »Menschenzeug« beladen und waren kaum noch in der Lage zu laufen. Aber die borstigen Tiere waren ebenso zäh wie ihre Reiter und schafften es am Ende doch irgendwie. Allerdings dauerte der Heimweg zurück ins Lager diesmal sehr lange und als die Horde schließlich wieder zu Hause angekommen war, waren alle völlig erschöpft. Die Orks waren stolz auf ihre Leistung. Sie hatten die Menschen um eine Vielzahl wertvoller Dinge erleichtert und sogar ein wenig Gold eingesackt. Streitigkeiten bei der Verteilung der Beute, die einige der Grünhäute zwischendurch immer

wieder anzetteln wollten, löste Grimzhag geradezu salomonisch und hielt seinen Kriegern lange Vorträge über die Wichtigkeit von Disziplin und Zusammenhalt. Einigen Orks und Goblins rauchten daraufhin die Köpfe, denn Grimzhag hatte wirklich viele Sätze auf einmal gesagt, aber letztendlich bleib alles ruhig.

Einen Sack Silbermünzen behielt der Häuptling für sich und teilte den Inhalt schließlich sogar mit seinem Freund Zugrakk, der auch noch zwei Westen aus Leder und ein Paar neuer Stiefel abgestaubt hatte.

Grimzhag selbst ging mit seinen Silbermünzen zu Rulguk, dem besten Schmied der Mazauk, und beauftragte ihn damit, ihm eine neue Rüstung aus Eisen anzufertigen. Der riesenhafte Ork mit dem dicken Kugelbauch und dem breiten Maul war außer sich vor Freude angesichts einer so tollen Bezahlung. Gold wäre ihm natürlich lieber gewesen, aber im Grunde tat es auch das andere Glitzerzeug, welches bei den Orkstämmen der Steppe ebenfalls als Zahlungsmittel akzeptiert wurde.

Das Wichtigste war jedoch, dass sich Grimzhag durch den erfolgreichen Raubzug bei den Menschen nun einen sehr guten Ruf bei den in der Nähe wohnenden Grünhautstämmen verschafft hatte. Die reiche Beute, welche die Krieger, die ihm gefolgt waren, jetzt stolz ihren Stammesgenossen präsentierten, wirkte überzeugender als tausend Worte. Schon teilten einige Häuptlinge der Nachbarhorden Grimzhag ihr Interesse an weiteren Plünderungszügen bei den Menschen mit, was den jungen Brüller sehr glücklich machte.

Und noch etwas hatte ihm zumindest eine gewisse Genugtuung verschafft, nämlich die Tatsache, dass seine Krieger und er einigen dieser Menschenhändler die Schädel eingeschlagen hatten, auch wenn er den verhassten Zaydan Shargut noch nicht in die Klauen bekommen hatte.

»Man darf sich nicht immer alles gefallen lassen. Wir Orks sind oft einfach zu gutmütig, aber das muss endlich aufhören!«, bekräftigte Grimzhag den neuen Weg seines Stammes und hob zufrieden grunzend sein Trinkhorn, um seinen Kriegern zuzuprosten.

Kin-Weig war früher lediglich ein großes Warendepot der Händler aus Manchin gewesen, doch in den letzten Jahrhunderten war daraus eine richtige Stadt gewor-

den. Inzwischen war die Siedlung ein wichtiger Handelsstützpunkt nahe der langen Karawanenstraße, nördlich der großen Mauer, die das mächtige Menschenreich von Manchin vor den barbarischen Horden der Steppe schützte. Das mehrere tausend Kilometer lange Bollwerk aus hohen Mauern und gewaltigen Wachtürmen galt als unüberwindlich. Noch niemals, seit Kaiser Chung-Hsien I. den titanischen Festungswall vor 4700 Jahren hatte erbauen lassen, war es jemandem gelungen, dieses tödliche Hindernis zu überwinden und die Nordprovinzen Manchins anzugreifen.

Die Handelsstadt Kin-Weig lag allerdings nicht hinter der großen Mauer verborgen, sondern am Rande der Steppe. Eine große Garnison der imperialen Armee von Manchin, welche Kaiser Yuan-Han III. persönlich unterstellt war, schützte die Händler vor Angreifern, Räubern und Plünderern aus dem Norden. Jedoch war diese Bedrohung eher theoretisch, denn keiner der Steppenstämme, weder die der Grünhäute noch die der reitenden Menschen, war jemals tollkühn oder auch dumm genug gewesen, Kin-Weig anzugreifen und damit den Kaiser von Manchin und seine riesigen Heere herauszufordern.

Die Stadt der Händler hatte mehrere tausend Einwohner und in ihr tummelten sich Menschen aus den verschiedensten Regionen Antariksas. Dort lebten neben den Kaufleuten aus dem Reich Manchin viele fahrende Händler und Geldverleiher aus Berbia, dem Land der heißen Wüsten. Und sogar eine kleine Anzahl von Menschen aus dem Westen, zwergische Goldschmiede und den einen oder anderen Elben konnte man auf den lauten, überfüllten Märkten und Umschlagplätzen der Stadt antreffen.

In Kin-Weig wurden Tonnen wertvoller Waren zwischengelagert, gehortet oder verkauft. Auf den Märkten wurde gehandelt, gefeilscht, betrogen, geschrieen und eine Menge Umsatz gemacht. Die Zahl der Wachsoldaten, welche Kin-Weig vor Plünderern und wilden Horden aus dem Norden schützen sollten, war in den letzten Jahrzehnten mehr und mehr erhöht worden. Zudem schirmte eine Stadtmauer die inzwischen immer größer werdende Menschenstadt vor unerwünschten Besuchern ab.

Offiziell lag Kin-Weig nicht auf dem Gebiet des Imperiums von Manchin, was den Kaufleuten eine Reihe von rechtlichen Vorteilen bot. Formal jedoch unter-

stand die Handelsstadt der Verwaltung von Mandarin Qin-Wang, dem kaiserlichen Verwalter der Provinz Benxij, welche sich direkt hinter der großen Mauer befand. Das Gleiche galt für eine Reihe von Warenlagern, die entlang der langen Karawanenstraße im Norden Manchins erbaut worden waren. Es hatte in diesem Gebiet, von einigen unbedeutenden Überfällen auf Karawanen abgesehen, seit Jahrzehnten keine ernsthaften Zwischenfälle mehr gegeben. Die wilden Orkstämme und die barbarischen Menschennomaden der Steppen wagten sich zumeist nicht einmal mehr in die Nähe Manchins, aus Angst vor den Soldaten der kaiserlichen Armee. Das hatte sich jedoch mit dem von Grimzhag organisierten Raubzug geändert, denn eine derartige Dreistigkeit hatten die Bewohner dieser Region lange nicht mehr erlebt. Selbst Mandarin Qin-Wang war entsetzt, als er hörte, was entlang der Karawanenstraße geschehen war.

Die grünen Augen des kaiserlichen Verwalters fielen fast aus ihren Höhlen, als er den Ausführungen eines ängstlich jammernden Händlers lauschte. Der untersetzte Mann mit dem dunklen Vollbart, der kräftigen, gebogenen Nase und den dunklen Augen war noch immer verstört.

»Und das stimmt wirklich?«, schrie der Mandarin zornig und erhob sich aus seinem mit feuerrotem Samt bezogenen Sessel.

Ein Würdenträger mit einem großen, blauen Hut und einem langen Gewand aus feinem Stoff, der neben dem Sessel seines Herrn stand, nickte und bemerkte: »Edler Qin-Wang, ich habe die Angelegenheit bereits überprüfen lassen und kann sagen, dass dieser berbische Händler die Wahrheit spricht. Nicht weniger als elf Lagerhäuser und fünf Karawanen sind überfallen worden. Fast 100 Händler wurden ermordet, weiterhin mehrere Dutzend Wachsoldaten.«

Qin-Wangs Gesicht errötete immer mehr und der Provinzverwalter stieß einen Fluch aus. Dann ging er mit wehendem Umhang auf den Händler zu und starrte diesen wütend an. »Und Ihr sagt, dass es Grünhäute waren?«

»Ja, Exzellenz! Es waren ohne jeden Zweifel Orks und Goblins. Mehrere Hundert. Sie tauchten ohne Vorwarnung aus dem Nichts auf und fielen über uns her«, jammerte der Kaufmann aus dem fernen Berbia.

»Aber Euch haben sie übersehen, wie?«, knurrte der Mandarin.

Der Händler verbeugte sich demütig und ließ einen klagenden Laut erklingen. »Ja, Herr! Ich hatte mich hinter einigen Kisten versteckt und diese Bestien haben mich zum Glück nicht gefunden. Sonst wäre ich wohl nicht mehr hier.«

»Verstehe!«, brummte Qin-Wang.

»Es war ein Alptraum!«, fügte der Händler außer sich hinzu. »Meine armen Kollegen – und vor allem die armen, wertvollen Waren!«

Grübelnd kratzte sich der Mandarin an seinem spitzen Kinn und murmelte: »Orks überfallen unsere Warendepots. So etwas ist seit einer Ewigkeit nicht mehr vorgekommen. Das haben diese verfluchten Wilden noch nie zuvor gewagt. Jedenfalls nicht in meiner fast dreißigjährigen Amtszeit. Eine Ungeheuerlichkeit!«

»Diese elenden Bestien haben mich fast ruiniert! Ich bin ein Opfer widriger Umstände geworden. Die Waren – alles haben sie mitgenommen. Das ist ein unfassbar grausames Verbrechen! Sie haben mir meinen Gewinn genommen! Den Gewinn!«, heulte der Kaufmann leise und sah hilfesuchend zu Qin-Wang auf.

Dieser runzelte seine hohe Stirn. »Erwartet Ihr jetzt, dass Euch der Kaiser entschädigt?«

Der Kaufmann versuchte zu lächeln und meinte: »Das wäre einem großen Herrscher würdig, Exzellenz. Es wäre ein Zeichen großer Weisheit, wenn er einen armen, hungergeplagten Händler nicht im Stich lassen würde. Es wäre ein Leuchtfeuer der Menschlichkeit in einer Situation größter Verzweiflung und Not. Es wäre …«

»Schweigt!«, rief der Mandarin und wollte sich das Gewinsel des Wüstenkaufmanns nicht länger anhören.

»Ja, Exzellenz! Großer, demütiger Mandarin!« Der schwarzhaarige Mann warf sich klagend vor dem Provinzverwalter auf den Boden und weinte bitterlich.

Qin-Wang hielt sich den Kopf und stöhnte leise. »Ich möchte wissen, was das für Orks gewesen sind. Welche Grünhaut ist so dämlich, dass sie es wagt, so etwas zu tun?«

»Dämlich sind sie alle!«, bemerkte der Würdenträger mit ernster Miene.

Der berbische Kaufmann richtete sich derweil wieder auf und faltete die Hände. Seine dunklen Glupschaugen glänzten listig und schielten in Richtung des Mandarins.

»Ich hätte eine Information, die Euch vielleicht interessieren könnte, Mächtiger«, flüsterte er.

»Redet!«, fauchte der Verwalter des manchinischen Kaisers.

»Es war wirklich seltsam. Einer dieser Orks, der offenbar die Horde führte, stellte sich den anderen Händlern als Grimag oder Grimzhag vor. Ich habe alles aus meinem Versteck beobachtet, Herr«, erklärte der Händler.

»Grimzhag der Ork! Aha, soll ich jetzt einen Fahndungsaufruf machen? Wir suchen einen Ork, der Grimzhag heißt. Er wohnt irgendwo in der Steppe …«, murrte der Mandarin und verdrehte die Augen. »Eine großartige Information!«

»Es geht ja noch weiter, großherziger Beschützer der Handeltreibenden«, sagte der Kaufmann aus Arabia. »Dieser komische Orkchef hat nach Zaydan Shargut verlangt, wenn ich sein gegrunztes Kauderwelsch richtig verstanden habe.«

»Zaydan Shargut?« Der Mandarin war verwirrt.

»Ja, ich bin mir ganz sicher, dass der Ork den Namen »Zaydan Shargut« gerufen hat, Gebieter!«, antwortete der Berbianer.

»Das ergibt doch keinen Sinn«, bemerkte der Würdenträger in dem langen Gewand. »Was soll eine plündernde Grünhaut mit Zaydan Shargut, einem der reichsten Händler im Norden von Manchin, zu tun haben? Das ist völliger Blödsinn!«

»Ich … ich glaube, dass diese verrückten Orks nach Zaydan gesucht haben. Einige von ihnen haben diesen Namen immer wieder gebrüllt, als sie die Lagerhalle durchsucht haben. Glaubt mir, großer Mandarin. Ich habe mich sicherlich nicht verhört«, jammerte der Händler jetzt.

»Grünhäute und Zaydan der Großhändler? Das passt doch nicht zusammen!«, meinte der Palastdiener skeptisch.

Sein Herr erhob die Hände. »Ich will unter allen Umständen wissen, wer für diese Überfälle verantwortlich ist. Wir können es uns nicht bieten lassen, dass Horden von Orks hier herumziehen und die Händler terrorisieren. Auf gar keinen Fall!«

»Ihr seid so weise, Mächtiger. Ein großer Beschützer der Gewinnsuchenden!«, stieß der Kaufmann aus und verneigte sich mehrfach.

»Verschwindet!«, herrschte Qin-Wang den Mann aus Berbia an und ließ ihn von zwei Wachen aus seiner Residenz geleiten. Dann wandte er sich seinem Diener zu.

»Glaubt Ihr die Lügengeschichte dieses Kerls etwa, Herr?«, wollte der Würdenträger wissen.

»Ich werde Zaydan selbst befragen«, sagte der Mandarin und lehnte sich in seinem Sessel zurück.

Grimzhags Kopf

Rulguk, der talentierteste Schmied des Mazaukstammes, hatte mehrere Sonnen an Grimzhags neuer Rüstung gearbeitet und es war ihm gelungen, ein wahres Meisterwerk orkischer Schmiedekunst abzuliefern. Grimzhags neue Rüstung bestand aus einem eisernen Brustpanzer und einem breiten Rückenschutz, die mit Hilfe einiger Lederriemen und Schnallen zusammengebunden werden konnten. Weiterhin hatte Rulguk zwei Beinschienen und zwei Schulterpanzer angefertigt, die aus mehreren zusammengenieteten Metallstücken bestanden. Zuletzt überreichte er Grimzhag seinen neuen Helm, welcher einen kurzen Pickel auf der Spitze und breite, leicht nach vorne gebogene Wangenschützer hatte. Bei dem Visier, das man hoch- und herunterklappen konnte, hatte sich der Schmied besonders viel Mühe gegeben und es sogar mit der Orkglyphe für Krieg verziert.

»Na, wie sehe ich aus?«, fragte Grimzhag und betastete stolz seinen neuen Brustpanzer, der im Licht der Sonne glänzte. Sein Freund Zugrakk brummte belustigt.

»Nicht übel! Wie ein richtiger Heerführer. Rulguk hat ja einiges drauf. Muss ich zugeben.«

»Gefalle ich dir denn?«, wollte der Häuptling wissen.

»Bist du ‘ne Cramogg?«, lachte Zugrakk und einige der anderen Krieger mussten ebenfalls verlegen grunzen.

Grimzhag reagierte mit einem wütenden Knurren und sah bereits seine Autorität untergraben. Für einen Moment suchte er nach einem stumpfen Gegenstand, um ihn seinem Freund auf den Kopf zu schlagen.

»Ich gebe dir gleich »Cramogg«, du Snaghirn! Danach schlürfst du nur noch Madenbrei durch die Zahnlücken!«, grollte der junge Brüller und starrte Zugrakk finster an.

»Oh, schönster Grimzhag, es war ja nur ein kleiner Spaß«, quiekte Zugrakk etwas sarkastisch und hob beschwichtigend die Klauen.

»Du siehst großartig aus, Häuptling! Eine wirklich erhabene Rüstung«, schmeichelte ein kleiner Goblin und schlich um den Orkanführer herum.

»Was ist denn jetzt mit neuen Raubzügen, Grimzhag? Geht es bald noch einmal nach Süden? Die vom Tohuz-Stamm wollen das nächste Mal auch mitmachen«, bemerkte einer der Orkkrieger.

Der grauäugige Ork in seiner neuen Rüstung gab einen verneinenden Würgelaut von sich. Nachdenklich fummelte er an seinen noch nicht so richtig sitzenden Beinschienen herum und murmelte: »In nächster Zeit wird es keine weiteren Überfälle auf die Warenlager der Menschlinge geben. Wir sollten etwas Zeit vergehen lassen, sonst erwarten sie uns demnächst doch mit einem ganzen Heer.«

»Aber die Tohuz meinen …«, grantelte der Orkkrieger, doch Grimzhag unterbrach ihn barsch.

»Die Tohuz werden warten müssen. Wenn wir dort unten bei den Menschlingen immer wieder auftauchen, dann werden wir es bald nicht mehr so leicht haben. Das sollte einem doch in den Schädel gehen, oder?«

»Der Chef denkt immer voraus. Das kann er total gut!«, piepste ein noch ganz junger Goblin und sah bewundernd zu Grimzhag auf.

Zugrakk stieß die kleine Grünhaut zur Seite und stellte sich neben seinen Freund. Schließlich knurrte er: »Die Menschlinge werden verdammt wütend auf uns sein, nachdem wir ihre Warenlager geplündert haben. Grimzhag hat Recht. Jetzt sollten wir erst einmal abwarten und später wieder zuschlagen. Nämlich dann, wenn die Menschlinge nicht daran denken, dass wir kommen. So in der Richtung halt.«

Ein einsichtiges Brummeln ging durch die Gruppe der Orks und Goblins, welche sich um ihren Häuptling herum versammelt hatte, um dessen neue Rüstung zu bewundern. Grimzhag war in seinem neuen Kriegsaufzug ein wirklich stattlicher Ork, das mussten sie alle zugeben.

»Ich fasse noch einmal zusammen, Zaydan. Eine Horde aus mehreren hundert wilden Grünhäuten ist über eine Reihe von Warenlagern und Karawanen hergefal-

len, hat jeden erschlagen und der Anführer dieser Bande hat Euren Namen gerufen. Könnt Ihr Euch das erklären?«, hakte Mandarin Qin-Wang nach und fixierte den Großhändler mit seinen auffälligen, grünen Augen.

Der Kaufmann mit dem schwarzen Lockenhaar stockte und ging einen Schritt zurück. »Meinen Namen, Ehrwürdiger?«

Zaydans Gesichtszüge wirkten angestrengt und er schien krampfhaft zu überlegen, was er jetzt sagen sollte. Sein Mitarbeiter, der schlitzäugige Weng, machte ebenfalls einen sehr angespannten Eindruck.

»Ja, Euren Namen, Zaydan Shargut. Ich verlange eine Erklärung! Woher kennen Orkbanditen Euren Namen?«, drängte Qin-Wang.

Der Großhändler sah sich hilfesuchend zu seinem Angestellten um und schnaufte leise. Dann erwiderte er: »Es … es muss mit diesem Überfall zusammenhängen. Dem gemeinen Überfall auf meine Karawane. Es ist schon eine Weile her, aber ich glaube, das ist es …«

»Aha?«, brummte der kaiserliche Verwalter.

Weng eilte zu einem runden Tisch in der Mitte des mit Kisten und zusammengerollten Teppichen überfüllten Raumes und kam mit einer Flasche Wein in der Hand zurück.

»Darf ich Euch etwas anbieten, verehrter Mandarin?«, fragte er dann und lächelte unterwürfig.

»Nicht jetzt!« Qin-Wang schüttelte den Kopf.

»Eine Gruppe räuberischer Grünhäute hat eine meiner Karawanen überfallen. Diese Bestien hatten uns aufgelauert und fielen wie rasende Irre über uns her. Sie hielten uns ihre Klingen an die Hälse und forderten Lebensmittel und Gold. Es war furchtbar, Herr!«, jammerte Zaydan.

»Aber woher kennen diese Kreaturen Euren Namen, Großhändler?«

»Ich versuche mich zu erinnern …«, murmelte der Kaufmann und wurde immer nervöser.

»Könnt Ihr mit »Grimzhag« etwas anfangen?«, fragte Qin-Wang.

Der Händler stutzte. »Grimzhag?«

»Der Orkanführer hat sich einigen Händlern unter dem Namen Grimzhag vorgestellt – bevor er sie mit seinen Kriegern erschlagen hat. Einen von ihnen hat

dieses Gesindel allerdings nicht erwischt, weil er sich versteckt hat. Und dieser Grimzhag kannte Euren Namen. Woher?«

»Grimzhag … ich versuche mich zu erinnern …«, flüsterte Zaydan und schloss die Augen.

»Grimzhag! Jetzt kommt alles wieder hoch! Oh, nein!«, heulte er dann auf und hielt sich denn Kopf.

»Erklärt mir endlich, was los ist!«, schnaubte der Mandarin und verschränkte die Arme vor der Brust.

»Grimzhag! Grimzhag, der König der Orkbanditen! Wie sehr habe ich versucht, die Erinnerungen an diese schreckliche Kreatur aus meinem Gedächtnis zu streichen. Doch jetzt kommen die furchtbaren Eindrücke zurück. Es war Grimzhag mit seiner Horde, der uns überfallen hat!«, wimmerte Zaydan leise.

»Ihr kennt diesen Ork also?« Qin-Wang war perplex.

»Er … er packte mich damals am Kragen und hielt mir sein Messer an den Hals, während seine Krieger hämisch lachten und höhnten. Bei den Göttern, ich sehe alles wieder glasklar vor mir. ›Ich bin Grimzhag, der König der Steppenräuber vom Stamm der Mazauk!‹, hat er mir damals ins Gesicht gebrüllt und mich gezwungen, ihm auch meinen Namen zu verraten. Was hätte ich denn tun sollen, Herr? Dieser riesige Ork war ein wahres Monstrum. Grünhäutig, vernarbt, mit stinkendem Atem, grausamen Reißzähnen und gewaltigen Klauen. Seine Rüstung war mit Menschenblut besudelt und um seinen Hals hingen die abgeschnittenen Finger kleiner Kinder, die er als Kette getragen hat. Dieser Orkräuber war ein Gigant, ein wildes Tier, dem der Blutdurst in den Augen leuchtete!«, lamentierte Zaydan und umarmte schluchzend seinen Diener Weng.

Verwundert sah der Mandarin dem völlig verstörten Kaufmann zu und wusste nicht, was er noch sagen sollte.

»Orks treiben sich hier bei uns herum und glauben, dass sie ungestraft plündern und morden können!«, wetterte Qin-Wang dann und verzog sein Gesicht vor Zorn.

»Er hat gesagt, dass er bald zurückkehren wird. Mit einer noch viel größeren Horde, Ehrwürdiger. Wir könnten ihm ohnehin nichts tun, denn er haust mit seinen Kriegern ja in den Weiten der Steppe, so hat er gesagt. »Wir Mazaukorks

sind unbesiegbar!«, meinte er. Alle sollten ihn fürchten, Grimzhag den König der Banditen«, stieß Zaydan klagend aus und begann leise zu weinen und zu jammern.

»Mein Herr ist noch immer vollkommen aufgelöst, wenn er an diesen Überfall denkt. Bitte vergebt ihm, ehrwürdiger Mandarin. Es muss grauenhaft gewesen sein«, sagte Weng und nahm den Großhändler in den Arm.

Qin-Wang verzog den Mund und tigerte durch den schmutzigen Raum, vorbei an den Kisten, Säcken und Fässern voller Waren, die Zaydan hier hortete.

»Grimzhag der König der Banditen!«, murmelte er vor sich hin. »Dieser Ork muss vollkommen verrückt geworden sein. Aber wenn er Krieg will, dann soll er ihn bekommen. Wir werden uns nicht von irgendwelchem Grünhautabschaum auf der Nase herumtanzen lassen. Ich will wissen, wo dieser Grimzhag mit seinen Mazaukorks haust. Er soll nicht denken, dass er in der Steppe unangreifbar ist.«

Die beinahe philosophischen Gespräche mit Soork dem Schamanen waren für Grimzhag immer wieder interessant und lehrreich. Mit Zugrakk und den anderen Orks des Mazaukstammes war ein derartiger Gedankenaustausch nicht möglich, denn ihnen fehlte es schlichtweg an geistiger Kraft. Der junge Häuptling und sein in die Jahre gekommener Mentor liefen durch die weite Steppe, die das Lager des Stammes umgab, und diskutierten über die Grauaugen, jene inzwischen beinahe versiegte Blutlinie der orkischen Art, die in der Vergangenheit so viele Reichsgründer und Feldherren hervorgebracht hatte. Dieses Thema ließ Grimzhag nicht mehr ruhen, denn immerhin gehörte er selbst zu diesen selten anzutreffenden Grünhäuten.

»Und sie sind überall verstreut, Soork?«, fragte der junge Brüller noch einmal.

Der Schamane knurrte zustimmend und stampfte auf. »Wie ich es bereits mehrfach erwähnt habe, können nur bestimmte Cramogg überhaupt Grauaugen zur Welt bringen. Es sind meistens die hochgewachsenen, schlanken Weibchen. Natürlich haben sie auch häufig graue Augen. Allerdings sind sie ebenfalls nicht mehr sehr zahlreich und müssen natürlich von einem Grauauge begattet werden. Das dürfte klar sein.«

»Ich werde bei der nächsten Paarung darauf achten und demnächst die Cramogg unseres Stammes genau inspizieren. Dann leiste ich schon einmal meinen Beitrag, auf dass wir nicht aussterben«, grunzte Grimzhag unternehmungslustig.

»Eine sehr gute Idee, Häuptling. Da aber das Wissen um die Wichtigkeit deiner Blutlinie bei den meisten Orkstämmen schon seit langer Zeit kaum noch oder gar nicht mehr vorhanden ist, achtet darauf für gewöhnlich niemand mehr«, bemängelte Soork.

Die beiden gingen in Richtung eines kleinen Berges, der sich vor ihnen in den Himmel erhob, und setzten sich dort nebeneinander auf einen großen Stein. Grimzhag schwieg und brummte nur leise, völlig in Gedanken versunken.

»Worüber denkst du nach, junger Brüller?«, kam von Soork.

Grimzhag kratzte sich am Kopf. »Wenn wir die alte Adelskaste der Grauaugen wieder aufrichten könnten und die edelblütigen Orks der Stämme vereinen, dann würden bald wieder große Reiche und Städte aus Stein entstehen. Die Götter haben uns als die geborenen Krieger erschaffen, auch die gewöhnlichen Orks, doch ihnen mangelt es an Geist und Führung. Wenn wir dieses Problem lösen könnten, dann wären wir sogar den Menschlingen ebenbürtig.«

»Ein tiefsitzender Gedanke, Häuptling. Die Menschlinge haben schon gewusst, warum sie gerade die Grauaugen mit aller Härte zu vernichten versucht haben. Arasig und seine Nachfolger haben nicht nur Aurania, sondern auch die Dunklen Lande nach ihrem Sieg gezielt nach deinen Ahnen durchkämmt und sie überall erschlagen, wo sie auf sie trafen. Kein Ork weiß, wie viele Angehörige unserer Art während dieser Vernichtungsfeldzüge getötet worden sind, aber es müssen Millionen gewesen sein. Sämtliche Orkstädte in den Dunklen Landen wurden zerstört und jede Grünhaut getötet. Sie verschonten niemanden, nicht einmal die Cramogg und Jungorks. So berichten es jedenfalls die alten Überlieferungen und wenn man sieht, was von unserem Volk noch übrig geblieben ist, dann weiß man, dass es nicht nur Legenden sind«, knurrte Soork.

Grimzhag erhob sich von seinem Platz. »Haben wir die Menschlinge denn auch so rücksichtslos verfolgt und vernichtet, in den Zeiten als wir so mächtig waren?«

Der Schamane verneinte die Frage mit einem Würgelaut. »Nein! Meiner Ansicht nach nicht, obwohl die großen Orkreiche der alten Zeit dazu durchaus die Macht

gehabt hätten. Aber die alten Orks schätzten die Menschlinge als gute Gegner und führten viele Kriege gegen sie. Allerdings nicht, um sie alle auszurotten. Vielfach verzichteten unsere Ahnen sogar auf einen Krieg gegen einen noch zu schwachen Menschlingsstamm, weil das unehrenhaft gewesen wäre. Unehrenhafte Kämpfe waren vor allem bei den alten Grauaugenkönigen verpönt, denn sie erzürnten die Götter und ruinierten den Ruf eines angesehenen Herrschers. Ja, so dachten unsere Ahnen in den großen Zeiten unseres Volkes.«

»Dann sind die Menschlinge also nicht ehrenhaft?«, hakte Grimzhag nach.

Soork hob die Klaue. »Nun, das kann man so pauschal nicht sagen. Arasig hat eben nach seinem Sieg die Gelegenheit wahrgenommen uns im Westen vollständig zu vernichten. Das war andererseits sein gutes Recht als Sieger, denn die Götter geben dem Sieger immer das Recht und lassen dem Verlierer nichts. So haben sie die Welt eben gemacht, Häuptling.«

»Das ist wohl wahr! Ein Verlierer darf nicht klagen, denn er ist der Verlierer. So lautet das ewige Gesetz der Stärke und Macht. Also müssen wir in Zukunft wieder die Sieger werden. Das ist die einzige Möglichkeit, die uns die Götter lassen«, sagte Grimzhag.

Soork würgte. »Eine nette Vorstellung, Häuptling. Aber das ist nur ein Wunschtraum. Wir Orks werden niemals wieder groß werden, junger Brüller. Das musst du einfach akzeptieren.«

Der Häuptling der Mazauk erwiderte nichts auf diese wenig erbauliche Aussage des Schamanen und ging einfach wortlos davon. Soork sah ihm nach, bis er am Horizont verschwunden war.

Es vergingen einige Wochen, bis Mandarin Qin-Wang herausgefunden hatte, wo man den Stamm der Mazauk in der Steppe zu suchen hatte. Der kaiserliche Verwalter hatte eine Gruppe seiner Männer in die Weiten des Nordens geschickt, um bei einigen menschlichen Reiterstämmen Erkundigungen einzuholen. Allerdings hatten die meisten der Steppenbarbaren noch nie etwas von Grimzhags winzigem Orkstamm gehört. Vermutlich lebte diese Grünhauthorde noch etwas weiter nördlich, meinten sie, und schickten die Kundschafter fort, nachdem sie sich ihre Auskünfte mit Gold hatten bezahlen lassen. Irgendwann trafen die

Männer des Mandarins jedoch auf den Menschenstamm der Tokmar, wo sie eine Reihe neuer Informationen erhielten. Einige der Barbaren, die auf dem Rücken ihrer Pferde die Steppen durchstreifen, glaubten zu wissen, wo die Mazauk siedelten. Von einem »König der Banditen« namens Grimzhag hatten aber auch sie noch nie etwas gehört.

Als die Kundschafter aus Manchin schließlich wieder zu ihrem Herrn zurückkehrten, konnten sie diesem zumindest sagen, wo man Grimzhag und seine Orks ungefähr finden könnte. Die Mazaukorks wären jedoch ein lächerlich kleiner Stamm und hätten keine Macht in der Steppe, hatten die Tokmar behauptet.

Qin-Wang überlegte lange, ob er wirklich eine Strafexpedition in die Weiten des Nordens schicken sollte, um die Grünhäute für die Überfälle auf die Händler bezahlen zu lassen, und entschied sich am Ende dafür. Gegen eine gut ausgerüstete Streitmacht der kaiserlichen Armee hätten die primitiven Orks keinerlei Chance, sagten die Berater des Mandarins und dieser befahl seinem Hauptmann Wu-Ming, einem erfahrenen Veteranen, eine Truppe aus Soldaten aufzustellen, die am Stamm der Mazauk ein Exempel statuieren sollte.

Derweil hatte Zaydan Shargut, der großes Interesse daran hatte, auch noch die restlichen Mazaukorks loszuwerden, eine Reihe von Händlern dazu bewegt, eine hohe Summe aufzubieten, die auf Grimzhags Kopf ausgesetzt wurde.

So machte sich Qin-Wangs Hauptmann Wu-Ming daran, die Strafexpedition gegen den kleinen Orkstamm zu organisieren und Zaydan hoffte, dass es den Soldaten des Mandarins gelingen würde, sämtliche Mazaukorks zu finden und zu töten.

Qin-Wang, der kaiserliche Verwalter der manchinischen Provinz Benxij, schritt langsam an einem Trupp Soldaten vorbei. Die Männer hatten ihre Hellebarden geschultert und blickten starr geradeaus. Es waren zwei volle Regimenter Infanteristen, also 2.000 Fußsoldaten angetreten. Ihre Rüstungen waren aus vielen kleinen Eisenschuppen gemacht und sie trugen wallende Hosen aus rotem Stoff, braune Lederstiefel und runde Helme. Daneben standen 300 berittene Bogenschützen, die zusätzliche Wurfspeere trugen und hervorragend ausgebildet waren. Außerdem hatten sich 80 kaiserliche Ritter mit langen Lanzen, die auf ihren von Panzerplat-

ten geschützten Pferden saßen, am anderen Ende des großen Platzes im Herzen der Stadt Cheng-Ho, wo der Mandarin seinen Sitz hatte, aufgestellt.

Hauptmann Wu-Ming, der die kleine Streitmacht durch die Steppe führen sollte, lächelte seinen Herrn stolz an und kam auf ihn zu.

»Wir sind bereit zum Abmarsch!«, rief er und salutierte zackig vor dem kaiserlichen Verwalter.

Der Mandarin musterte die Soldaten vor sich und nickte dem Hauptmann wortlos zu.

»Verlasst Euch auf mich, Verehrter! Wir werden die Orks finden und diesen anmaßenden Räuberstamm auslöschen. Die werden gar nicht wissen, wie ihnen geschieht, wenn wir plötzlich vor ihrem Lager stehen und ihnen die Rache des Imperiums von Manchin bringen«, sagte Wu-Ming und seine kleinen Schlitzaugen leuchteten vor Zuversicht.

»Ihr solltet trotzdem vorsichtig sein und nicht zu übermütig werden, Hauptmann. Die Steppen sind ein gefährlicher Ort, nicht nur wegen der Orks, sondern auch wegen der barbarischen Reiterstämme«, antwortete Qin-Wang.

»Niemand der reitenden Barbaren wird es wagen, zwei Regimenter des Kaisers anzugreifen. Auch diese verlausten Hunde wissen, was die Folge einer solchen Dummheit wäre«, gab Wu-Ming zurück.

»Trotzdem! Der Weg durch die Steppen ist weit und wird hart und entbehrungsreich werden. Marschiert vorsichtig durch diese Einöde und konzentriert Euch auf Eure Aufgabe, Hauptmann«, ordnete der Provinzverwalter an.

»Wir bringen Euch den Kopf dieses frechen Orks. Verlasst Euch auf Eure Soldaten, Herr! Niemand kann das Reich von Manchin in die Knie zwingen. Und schon gar keine Bande dreckiger Grünhäute. Es sind nur primitive Wilde, die gegen eine organisierte Streitmacht keine Chance haben. Wir werden sie finden – selbst in ihrer widerlichen Steppe!«, meinte Wu-Ming und grinste.

Mandarin Qin-Wang ließ seinen Blick über die Fassaden und Dächer der den großen Platz im Zentrum von Cheng-Ho umgebenden Häuser schweifen. Kunstvoll verzierte Hauswände, die in den verschiedensten Farben bemalt worden waren, und mit bräunlichen Ziegeln bedeckte, spitze Dächer machten diesen Ort zu einer regelrechten Augenweide. Wie anders war das karge Wüsten- und Gras-

land jenseits der großen Mauer. Ein Unterschied wie Tag und Nacht. Niemand, der die Innenstadt von Cheng-Ho erblickte und sie mit der öden Trostlosigkeit der nördlichen Steppen verglich, konnte daran zweifeln, dass die Streitmacht Manchins in jedem Falle einer Horde dummer Grünhäute überlegen sein musste.

Ebenso imposant wie die wundervoll bemalten und verschnörkelten Häuser waren die berittenen Bogenschützen in ihren matt glänzenden Schuppenpanzern und den roten Haarbüscheln auf ihren spitz zulaufenden Helmen. Die 80 schwergepanzerten Ritter des manchinischen Heeres aber waren der wahre Blickfang dieser kleinen Streitmacht des Kaisers. Massive Plattenrüstungen und kunstvoll gefertigte Kettenhemden schützten die Oberkörper der erfahrenen Berufssoldaten, die hier ungeduldig auf den Befehl zum Abmarsch warteten. Eine Reihe in der Sonne leuchtender Banner wehte über den Köpfen der kaiserlichen Soldaten, verziert mit großen, manchinischen Schriftzeichen, welche von Sieg, Ehre und Stolz kündeten.

Wu-Ming stand mit versteinerter Miene neben seinem Herrn, hatte den Rücken durchgedrückt und die Augen zusammengekniffen.

»Erledigt die Sache schnell, Hauptmann. Dann wissen die anderen Grünhäute hoffentlich auch, dass sie in Zukunft besser in ihren Steppen bleiben«, sagte Qin-Wang.

»Wegen dieses Abschaums braucht Ihr Euch keine Sorgen mehr zu machen. Wir werden dieses Gewürm zertreten und ein Zeichen setzen, das selbst diese stumpfsinnigen Orks verstehen werden«, gab Wu-Ming siegessicher zurück und ging zu seinen Soldaten herüber.

Kurz darauf setzte sich die Streitmacht des Mandarins in Marsch und zog durch die Stadttore von Cheng-Ho hinaus in Richtung der großen Mauer.

Während sich die von Qin-Wang ausgesandten Soldaten in ermüdenden Eilmärschen so schnell es ging nach Norden bewegten, verbrachten Grimzhag und Zugrakk ihre Zeit mit Herumlungern, gelegentlichen Saufgelagen oder dem Jagen von Ruumphs. Die anderen Orks und Goblins machten in diesen Tagen mehr oder weniger das Gleiche. Ab und zu gab es eine Prügelei am nächtlichen Lagerfeuer und von Zeit zu Zeit hielt Grimzhag seinem Freund Zugrakk oder dem

Schamanen Soork lange Vorträge darüber, was man innerhalb der Grünhautgesellschaft alles verbessern müsste.

In letzter Zeit hatte sich das Verhältnis der Mazauk zu ihren Nachbarstämmen deutlich verbessert und Grimzhag hatte sich mit dem einen oder anderen Häuptling zu einem Gespräch getroffen. Zukünftige Plünderungszüge nahe der Karawanenstraßen sollten demnächst gemeinsam durchgeführt werden und man hatte sich zudem auch über andere Dinge gewaltlos geeinigt. Das verschaffte den Mazauk eine Ruhezeit und ersparte ihnen weitere sinnlose Konflikte mit den anderen Stämmen.

Eine derartige Diplomatie war für nicht wenige Orks und Goblins in Grimzhags Horde zwar nur schwer nachvollziehbar und teilweise kaum noch verständlich, doch der junge Brüller versprach seinen Stammesgenossen wieder und wieder, dass es bald Zeit für einen noch viel größeren Raubzug bei den Menschen war. Seine wortreichen Erzählungen von der zu erwartenden Beute versetzten die Mazaukorks in Erstaunen und ließen sie von Räuberruhm und Reichtum träumen.

Noch herrschte sonniges Wetter, selbst hier in der nördlichen Steppe, und Grimzhag hatte seinen Kriegern versprochen, dass er sie vor dem nächsten Wintereinbruch noch einmal zu der alten Karawanenstraße führen würde, um dort die manchinischen Händler um viele ihrer Waren zu erleichtern.

Dass die Menschen bereits eine kleine Armee ausgesandt hatten und ihn in den Weiten der Steppe suchten, ahnte der Orkhäuptling nicht. Doch seine Feinde marschierten immer weiter nach Norden. Mit jeder untergehenden Sonne stießen sie tiefer in die grenzenlos erscheinenden Einöden vor, um sich an den Mazaukorks zu rächen und den Stamm vollständig zu vernichten.

Aber noch waren sie ein gutes Stück vom Lager der Grünhäute entfernt und somit konnte Grimzhag sein Leben zunächst weiter genießen und sich ganz seinen seltsamen Visionen und Vorstellungen von einem großen, starken Orkvolk hingeben.

Eine Woche war seit dem Beginn des mühsamen Marsches durch die unwirtlichen Steppen vergangen und nicht nur Hauptmann Wu-Ming, sondern auch die meisten seiner Soldaten hatten die ausgedehnten Weiten inzwischen hassen

gelernt. Grasland, Staubland, wüstenähnliche Gebiete und zwischendurch immer wieder Hügel und Felsformationen – das war seit Tagen der Anblick, der sich den Soldaten von Manchin bot. Mittlerweile schmerzten den Infanteristen die Füße und nicht wenige von ihnen fühlten sich langsam verloren in der kargen, trostlosen Einöde, welche sich bis ans Ende von Antariksa zu erstrecken schien.

Nur selten kreuzte jemand den Weg der kaiserlichen Soldaten. Meistens waren es Angehörige der menschlichen Nomadenstämme, die hier im Süden der Steppengebiete siedelten. Eine größere Grünhautbevölkerung gab es erst in den Regionen, die noch weiter nördlich lagen. Und diese waren noch eine Reihe von Tagesmärschen entfernt. Dort mussten die Mazauk hausen, dachte sich Wu-Ming, und wirkte wenig begeistert, wenn ihm wieder einmal bewusst wurde, wie lang der Weg war, den sie noch zurücklegen mussten.

Manchinische Soldaten zogen nur sehr selten durch die Steppen und in den letzten Jahrzehnten hatte es auch keinen Anlass dazu gegeben. Die in der Nähe der Großen Mauer wohnenden Nomadenstämme der Menschen zahlten dem Himmelskaiser ihre Tribute und verhielten sich ruhig. Überfälle oder gar Invasionsversuche unternahmen die reitenden Barbaren fast überhaupt nicht mehr, denn sie wussten, was es bedeutete, das Imperium von Manchin zum Feind zu haben.

Diese Orks unter Führung des »Banditenkönig« Grimzhag hatten es allerdings gewagt, die Autorität des Reiches, das seine Hände schützend über die fahrenden Händler hielt, zu untergraben und mussten bestraft werden. Das bedeutete allerdings, dass sich Wu-Ming und seine Männer in ein Gebiet vorwagen mussten, dass weit von Manchin entfernt war und an dem – außer den grünhäutigen und menschlichen Barbarenstämmen – kein manchinischer Kaiser jemals Interesse gehabt hatte.

Wer in den Steppen des Nordens sein Dasein fristete, der gehörte für Wu-Ming ohne Zweifel zum Bodensatz Antariksas. So wie diese Orks, die er jetzt jagen musste, um ihnen die Rache des Himmelskaisers zu bringen. Im Grunde war das keine angenehme Aufgabe und die anfängliche Euphorie des Hauptmanns war inzwischen wieder verflogen und einem Gefühl der Trostlosigkeit und Erschöpfung gewichen. Dass es den 2.000 Hellebardieren und ihren berittenen Kameraden

wenig anders erging, verriet deren immer lauter werdendes Murren und Schimpfen.

Es sollte noch eine Weile dauern, bis die manchinische Streitmacht die nördlichen Steppen erreicht hatte, um schließlich durch noch kargere und düstere Landstriche zu ziehen. Dies alles führte zu allgemeiner Frustration und brodelndem Unmut unter den kaiserlichen Soldaten, die aber nach wie vor keinen Zweifel daran hegten, dass ihnen die primitiven Mazaukorks nicht viel würden entgegensetzen können. Sie waren lediglich dummer Abschaum, wie der Hauptmann immer wieder betonte, und so wollte man sie auch behandeln.

Wu-Ming betrachtete die Ansammlung runder Zelte am Horizont und zückte sein Schwert. Hinter ihm gingen seine Soldaten in Formation, während sich die Reiter an den Flanken positionierten.

»Das müssen sie sein und sie scheinen nicht mit uns zu rechnen. Umso besser! Wir rücken im Eiltempo vor, bevor sie überhaupt wissen, was los ist!«, rief der manchinische Hauptmann seinen Männern zu und diese bewegten sich im Laufschritt auf das Orklager zu.

Als sie auf etwa dreihundert Meter herangekommen waren, hörten sie lautes, kehliges Gebrüll und ein paar verdutzte Grünhäute stürmten zwischen den Zelten hervor und rannten zu ihren Gnoggs.

Geordnet und diszipliniert kamen die Menschen näher und überbrückten die Entfernung zu den nun panisch schreienden Orks mit atemberaubender Geschwindigkeit. Schließlich gingen die berittenen Bogenschützen kurz vor dem Lager in Position. Mehrere Dutzend Orks hatten sich derweil mit Speeren und Schilden rund um ihre Zelte versammelt.

»Feuer!«, schrie Hauptmann Wu-Ming und eine Wolke aus Pfeilen ging auf die Grünhäute hernieder.

Jaulend und quiekend brachen einige Stammeskrieger zusammen, der Rest lief planlos durcheinander.

»Folgt mir, Männer!« Wu-Ming hob sein langes, blitzendes Schwert und seine Soldaten stürmten mit einem donnernden Kriegsruf auf die Orks zu.

Zwei volle Regimenter der kaiserlichen Armee brandeten wie eine brausende Woge in die Schar der Orkkrieger. Dann griffen die schweren Reiter das Lager von der Seite an und brachen durch die Zelte, alles in ihrem Weg erschlagend und niedertrampelnd. Es war ein ungleicher Kampf, denn nur ein kleiner Teil der Krieger des Stammes hatte sich überhaupt erst zur Verteidigung formiert, als die Menschen schon durchgebrochen waren. Mit Hellebarden, Schwertern und Säbeln hieben die kaiserlichen Soldaten die Haufen der Grünhäute zusammen und verwüsteten das ganze Lager.

Wer von den entsetzten Orks durch die weite Steppe zu flüchten versuchte, der wurde schnell von den manchinischen Reitern eingeholt und niedergestreckt.

Das Gemetzel dauerte keine Stunde, dann waren die meisten Grünhäute bereits erschlagen und nur noch der Häuptling, ein großer, muskulöser Ork mit einer schartigen Axt, leistete den Menschen mit seinen treuesten Kämpfern Widerstand. Brüllend schwang die wütende Bestie ihre Waffe und hackte sich mit roher Kraft durch einen Pulk kaiserlicher Soldaten. Dann jedoch wurde der Ork gleich von mehreren Speeren aufgespießt und hauchte leise röchelnd und Blut spuckend sein Leben aus. Die Leibwache des Häuptlings war ebenfalls schnell besiegt und hatte gegen die zahlenmäßig überlegenen Menschen keinerlei Chance.

Hauptmann Wu-Ming schickte seine Reiter schließlich noch zum Lager der Cramogg in einigen hundert Metern Entfernung und seine Männer metzelten auch dort alles nieder. Wenig später war es vorbei.

Wu-Ming ging mit einem verächtlichen Lächeln zu dem toten Orkanführer, der vor ihm in einer großen Blutlache lag, und setzte ihm den Fuß auf den von Speeren durchlöcherten Rücken.

»Das ist also der König der Steppe!«, rief er aus und trennte dem Ork mit einem wuchtigen Schlag den Kopf ab.

Seine Soldaten lachten und johlten, als er den kahlen, grünen Schädel an einem Ohr packte und ihn in die Luft hielt.

»Seht, Männer! Das war der König der Steppe!«, brüllte er grimmig und schleuderte den Kopf in Richtung eines eingestürzten Zeltes.

Einer der Unteroffiziere kam zu ihm und verbeugte sich. »Das war ein einfacher Sieg, Hauptmann. Da hätte ich von diesen Orks aber mehr erwartet.«

Wu-Ming grinste. »Mehr erwartet? Ich nicht! Diese Grünhäute sind lächerlich. In großer Zahl fühlen sie sich vielleicht stark, aber alles in allem sind sie wertloser Abschaum. Jetzt sind es jedenfalls ein paar weniger.«

»Dann sind wir hier fertig und können wieder zurückmarschieren, nicht wahr?«, vergewisserte sich der Soldat noch einmal.

»Ja! Das haben wir schnell und gründlich erledigt«, antwortete Wu-Ming.

Kurz darauf, nachdem das Orklager akribisch nach Überlebenden abgesucht und noch einige Grünhäute, die gedacht hatten, dass sie sich zwischen den Zelten verstecken könnten, getötet worden waren, marschierte die Streitmacht des Mandarins wieder davon.

»König der Steppe …«, murmelte Wu-Ming und schüttelte den Kopf, während ihn einige seiner Soldaten schmunzelnd ansahen.

»Wolltet Ihr den Kopf des Orkhäuptlings nicht als Beweis unseres Erfolges mitnehmen?«, fragte einer der Hellebardiere plötzlich.

Der Hauptmann kratzte sich am Kinn und fluchte. Dann befahl er einem der berittenen Bogenschützen, wieder zum Orklager zurück zu reiten und die Trophäe zu holen.

»Grimzhags Kopf!«, stieß er aus. »Solche Sachen vergesse ich manchmal. Verdammt!«

Seine Soldaten lachten auf und nun musste auch Wu-Ming grinsen. Derweil ritt der Bogenschütze los, um seinen wichtigen Auftrag zu erfüllen.

Gegenschlag

»Wer hat diesen Haufen Snags in unser Lager gelassen?«, brüllte Grimzhag und schlug seinem Freund Zugrakk mit der Klaue auf den Rücken. Dieser keuchte und machte einen Satz nach vorn.

Vor dem Häuptling hatten sich sämtliche Krieger des Mazaukstammes versammelt. Orks und Goblins waren pflichtbewusst angetreten und schauten respektvoll auf ihren Anführer in seiner neuen Rüstung. Dieser grinste breit und zeigte seinem Gefolge die Zähne.

»Es sind genau 87 Orkkrieger und 41 Goblins«, erklärte eine kleine Grünhaut, die eine mit Orkglyphen bekritzelte Schiefertafel in der Hand hielt und diese dem jungen Brüller überreichte.

»Das Wort »Goblin« bitte durchstreichen und durch »Snag« ersetzen«, meinte Grimzhag und stieß ein kehliges Gelächter aus.

»Zu Befehl, Häuptling!« Der Goblin mit der kleinen Schiefertafel verneigte sich.

»War doch nur Spaß, du Wicht!«, grunzte Grimzhag und knurrte belustigt. Heute war er richtig gut gelaunt.

Einige der älteren Orkkrieger gaben ebenfalls ein paar blöde Sprüche von sich und versuchten die Goblins ein wenig zu ärgern.

»Da hast du ja eine schöne Streitmacht versammelt, Alter«, sagte Zugrakk und gesellte sich zu den anderen Kämpfern des Stammes.

Grimzhag stolzierte hingegen vor den angetretenen Grünhäuten auf und ab. Soork, der Schamane, sah sich die bescheidene Heerschau aus einiger Entfernung mit nachdenklicher Miene an. Eine Horde Orks mit runden Holzschilden, langen Speeren und Schwertern mit breiten Klingen hatte sich auf der Wiese hinter dem Lager versammelt. Daneben standen die Goblins und hielten Bögen oder Speere in den Händen. Alle Augen waren auf Grimzhag gerichtet. Dieser schwang seine neue Waffe, eine übergroße Machete, die in der Sonne aufblitzte, und brüllte: »Von heute an werden wir jeden Tag das Kämpfen in Formation üben. Es mangelt euch Snagnasen nämlich an Disziplin und Ordnung. Das müssen wir in den Griff bekommen!«

Die Grünhäute murmelten durcheinander und schenkten ihrem Anführer bewundernde Blicke. Er hatte sich wieder einmal viele Gedanken gemacht, meinten sie.

»Ich werde in den nächsten Sonnen einige von euch für meine persönliche Leibwache auswählen und ihr werdet besonders hart trainieren. Nur durch Fleiß und Mut kommt man heutzutage zu etwas, nicht wahr?«, knurrte Grimzhag.

Ein lauter Schlachtruf war die Antwort des Kriegerhaufens. Die versammelten Goblins tuschelten derweil durcheinander und einige kratzten sich verwundert an ihren langen Nasen.

»Was will er denn jetzt von uns?«, hörte Grimzhag einen der kleinen Grünlinge flüstern.

Ehe der grauäugige Orkhäuptling weitere Anweisungen brüllen konnte, kam plötzlich ein Gnoggreiter mit gewaltiger Geschwindigkeit aus der Steppe herangerast und hielt vor den Kriegern des Mazauksstammes an. Grimzhag musterte den Ork verdutzt und dieser sprang von seinem laut hechelnden Reittier. Dann rief er außer Atem: »Menschlinge haben die Tohuz angegriffen und den ganzen Stamm getötet! In der Kaltsenke, Häuptling! Es waren Menschlinge!«

»Wer bist du?«, murrte Grimzhag und kam auf den Gnoggreiter zu.

»Ich bin Korkor von den Nargrogg, Häuptling. Ich wollte Euch nur warnen. Menschlinge ziehen durch die Steppe und haben die Tohuz vernichtet. Es ist eine ganze Armee!«, schnaufte der Ork.

»Menschlinge? Was sagst du da?«, knurrte der junge Brüller.

»Ja, Soldaten aus Manchin. Ich habe sie gesehen!«

»Hier? In unserer Steppe?«, mischte sich Zugrakk ein.

»Ja! So glaubt mir doch!«

»Und sie haben die Tohuz getötet?«

»Bis auf den letzten Ork, Häuptling!«

»Die Tohuz siedeln nicht weit von hier und wir haben ein gutes Verhältnis zu ihnen. Jetzt sind sie alle tot, oder was?«, hakte Grimzhag aufgeregt pfeifend nach.

»Niemand von ihnen lebt mehr. Sogar die Cramogg und die Jungen sind tot. Ich war da und habe ihr verwüstetes Lager gesehen, mächtiger Grimzhag«, erklärte Korkor verstört.

»Und es waren wirklich Menschlinge aus Manchin?«

»Ganz sicher! Die marschieren inzwischen wieder nach Süden, Wütender!«

Grimzhag streckte brummend die Zunge heraus, was zeigte, wie überrascht er war. Kurz darauf wurde sein Blick wild und zornig. Er ließ seine grobschlächtige Waffe durch die Luft schneiden und brüllte laut auf.

»Und diese verfluchten Menschlinge sind noch immer hier in der Steppe?«, schrie er den Gnoggreiter an.

»Sie sind schon wieder etwas weiter nach Süden gezogen, aber sie marschieren nicht so schnell wie wir Orks«, gab Korkor zurück.

Grimzhag winkte einige seiner Kämpfer mit einem tiefen, bedrohlichen Grollen zu sich herüber und fletschte die Zähne. Seine Klaue wurde zur klobigen Faust.

»Auf die Gnoggs! Benachrichtigt die Krummag und alle anderen, die mit uns ziehen wollen. Wir werden diese Menschlinge angreifen, weil sie es gewagt haben, in unsere Steppe zu kommen und unsere Mitorks zu erschlagen!«, brüllte er.

Augenblicklich machten sich ein paar Krieger auf den Weg, um zu den anderen Stämmen zu reiten. Grimzhag schnaufte nachdenklich und ging zu seinem Freund Zugrakk.

»Warum haben diese Menschlinge die Tohuz angegriffen?«, murmelte dieser und war überfordert.

»Ich glaube, dass sie die Tohuz mit uns verwechselt haben«, antwortete Grimzhag und fluchte.

Es dauerte nur zwei Sonnen, da hatte sich Grimzhags Orkhorde eine große Anzahl weiterer Krieger von den Nachbarstämmen angeschlossen. Wie groß die Streitmacht der Menschen war, musste nun erst einmal durch ein paar berittene Späher herausgefunden werden. Diese waren bereits unterwegs und versuchten Wu-Mings Soldaten so schnell es ging einzuholen, um sich von der Stärke des Gegners ein Bild zu machen.

Die Krieger der Mazauk und ihre Verbündeten marschierten derweil unter Grimzhags Führung im Eiltempo nach Süden. Es waren fast 1.200 Kämpfer, die nun durch die Steppe rannten und ritten, um die Eindringlinge noch zu erwischen. Schnaufend legten die Grünhäute Kilometer um Kilometer zurück und Grimzhag erlaubte ihnen keine Rast. Er wollte diese Menschlinge unter allen Umständen in die Klauen bekommen, um den Überfall auf die Tohuz zu rächen.

Die von Wu-Ming geführte Streitmacht bewegte sich wesentlich langsamer als die Orks und Goblins, die ihnen jetzt auf den Fersen waren und sogar in der Nacht marschierten. Doch die Grünhäute waren von Natur aus äußerst zäh und ausdauernd, was ihnen gegenüber den Menschen hier in den weiten Einöden einen deutlichen Vorteil brachte.

Als die Gnoggspäher schließlich zur Horde zurückkehrten, berichteten sie den anderen von der Größe der Menschenarmee. Diese war den Grünhäuten zahlen-

mäßig deutlich überlegen und die Nachricht, dass die Menschen sogar einige Dutzend ihrer schweren Reiter und berittene Bogenschützen mit sich führten, sorgte in den Reihen der Orkkrieger für große Unruhe.

Aber Grimzhag duldete keine Feigheit vor dem Feind und erschlug zwei Goblins vor den Augen seiner Horde, weil sie es gewagt hatten, den Sieg über die Menschen in Frage zu stellen. Knurrend und brüllend hämmerte er seinem Gefolge ein, dass sie den kommenden Kampf auf jeden Fall gewinnen würden. Er selbst glaubte fest daran. Mehrere Sonnen lang verfolgten die Grünhäute die Streitmacht der Menschen fast ohne Pause. Diese bewegte sich inzwischen auf die braune Ebene zu, ein von Hügeln und Felsformationen durchzogenes Stück Steppe. Hier wollte Grimzhag die verhassten Menschen stellen und niedermachen. Doch um dieses Ziel zu erreichen, musste er sich klug anstellen und durfte dem Gegner keine Chance zur Verteidigung lassen.

Die Dunkelheit hatte das weite Land unter ihre Fittiche genommen und lediglich einige Lagerfeuer, um welche Wu-Mings Männer gedrängt saßen, erhellten die Finsternis und spendeten ein wenig Licht. Die beiden Monde Antariksas waren hinter einer dichten Wolkendecke verborgen und nicht mehr am Nachthimmel auszumachen.

Die Soldaten hatten in der Nähe einiger Felsformationen, die quer durch diesen Teil der Einöde verliefen, ihr Lager aufgeschlagen und waren vollkommen erschöpft. Tagelange Gewaltmärsche hatten sie ans Ende ihrer Kräfte gebracht, so dass sie froh waren, sich endlich ein paar Stunden ausruhen zu können.

Müde stand Hauptmann Wu-Ming neben einem seiner Unteroffiziere am Lagerfeuer und starrte in die Flammen. Dem Manchinen fielen schon fast die Augen zu und er gähnte zwischendurch immer wieder leise vor sich hin.

»Diese Gegend ist vollkommen trostlos. Hier wollte ich nicht einmal tot auf dem Boden liegen«, murrte er und sah seinen Untergebenen an.

»Ich bin einfach froh, dass alles so glatt verlaufen ist und wir diese Wilden so schnell erledigen konnten. Aber ich freue mich auch auf zu Hause, das könnt Ihr mir wirklich glauben, Hauptmann«, antwortete der untersetzte Soldat.

Die beiden schwiegen für eine Weile und Wu-Ming betrachtete gedankenverloren die schwarzen Umrisse der Pferde, die einige der berittenen Bogenschützen unweit des Lagers zwischen zwei Hügeln abgestellt hatten. Daneben standen drei Infanteristen mit Hellebarden, die Wache hielten und die dunkle Steppe beobachteten.

»Ich lege mich gleich auf's Ohr …«, gähnte der Anführer der kaiserlichen Soldatentruppe und hielt sich die Hand vor den Mund. Der Unteroffizier nickte bloß und ließ ebenfalls ein leises Gähnen hören.

Wenige Sekunden später gellte plötzlich ein lauter, spitzer Schrei durch die Nacht. Wu-Ming und einige andere Soldaten drehten sich verdutzt um. Fragend sahen sie sich an. Sie konnten eine Reihe kleiner, kreisender Lichtpunkte am Horizont erkennen und erneut ertönte ein schrilles Gekreische. Dann folgte ein Keifen und Kichern.

»Was ist das?«, knurrte der Unteroffizier und zog sein Schwert aus der Scheide, während seine Kameraden nervös durcheinander tuschelten.

Hinter den kreisenden Lichtscheinen, die offenbar von Fackeln erzeugt wurden, konnte man die Konturen einiger Felsen erkennen, welche sich vom dunkelblauen Nachthimmel der Steppe abhoben. Wu-Ming rief ein paar der Reiter zusammen und befahl ihnen nachzusehen, wer sich dort hinten versteckt hielt.

Derweil wurden die Schreie immer lauter und zahlreicher und wechselten sich schließlich mit höhnischem Gelächter ab. Die Fackeln kamen langsam näher. Kurz darauf flogen einige Pfeile in Richtung der lagernden Menschen. Wu-Ming ging in die Hocke und fluchte.

»Wer schießt da auf uns? Ich will wissen, was da los ist!«, schrie der Hauptmann und seine müden Männer versammelten sich zu einem lustlos wirkenden Haufen.

Inzwischen waren etwa dreißig Reiter in Richtung der Fackelscheine vorgeprescht, um nachzusehen, wer dort so einen Lärm machte. Kurz darauf erkannten sie eine kleine Schar schemenhafter Gestalten in der Dunkelheit, die laut johlten, als die Menschen näher kamen.

»Ein Haufen Goblins!«, schrie einer der Reiter durch die Nacht und Wu-Ming gab einem Trupp Hellebardiere den Befehl, den Berittenen zu folgen. Währenddessen waren auch die Ritter aufgewacht, hatten ihre Rüstungen angezogen und

ihre Pferde bestiegen. Sie nörgelten und schimpften, weil man ihnen den wohlverdienten Schlaf geraubt hatte, genau wie ihre Kameraden von der Infanterie.

»Iaaah!«, schallte es vom Horizont zu den kaiserlichen Soldaten herüber, dann wurden die Lichtscheine wieder kleiner.

»Die Goblins fliehen!«, kam es von den berittenen Bogenschützen, die versuchten einige der kleinen Grünhäute in der Dunkelheit zu erwischen.

Mittlerweile waren Wu-Ming und einige Hundert Fußsoldaten in Richtung der dunklen Hügel marschiert und bewegten sich auf die Felsformation zu. Der Rest der Soldaten und die Ritter blieben zunächst im Lager und bildeten einen großen Kreis.

Wieder flogen Pfeile auf die verwirrten Soldaten zu, während in einiger Entfernung mehrere laute Schmerzensschreie und das Gewieher von Pferden erschallten.

»Die hocken hinter den Felsen und beschießen uns!«, grollte der schlitzäugige Anführer und trieb seine Männer an, schneller vorzurücken.

»Iaaah!«, schallte es durch die Steppe und ein irres Gekicher kam hinterher.

Jetzt eilten die berittenen Bogenschützen zurück, drei von ihnen fehlten. »Dort hinter den Felsen lauert ein Haufen Goblins. Vielleicht 40 von ihnen …«

»Denen wird das Lachen noch vergehen!«, knurrte Wu-Ming und hastete mit seinen Soldaten geduckt durch die Dunkelheit.

»Iaaah!«

»Euch machen wir gleich den Garaus, ihr hässlichen Mistviecher!«, schrie Wu-Ming.

»Iaaah!«

Der manchinische Hauptmann und etwa 400 Soldaten mit Hellebarden und Schilden, gefolgt von berittenen Schützen, marschierten unbeirrt weiter auf die Felsformation zu. Das Lager, in dem der Rest der kleinen Streitmacht Wacht hielt, blieb weit hinter ihnen zurück.

Plötzlich verstummten die Schreie der Goblins. Schlagartig herrschte Totenstille. Nur noch die Dunkelheit der Steppe, das leise Säuseln des Windes und das verwunderte Geflüster der Soldaten waren geblieben. Inzwischen standen die Manchinen von einigen Hügeln und Felsbrocken umringt auf offenem Feld.

»Los! Wir suchen diese widerlichen Missgeburten und bringen sie um!«, befahl Wu-Ming und lief mit erhobenem Schwert voraus.

Es dauerte nur noch einen kurzen Moment, dann hörte der Hauptmann das aufgeregte Geschrei der Infanteristen, die eine Vielzahl dunkler Schatten, welche lautlos zwischen den Felsen und Erhebungen hervorströmten, ausgemacht hatten. Wu-Ming blieb stehen und seine Kinnlade fiel nach unten. Schemenhafte Gestalten, Hunderte, vollkommen schweigend, stürmten durch die Steppe – nur eine Vielzahl leiser Schritte war zu hören.

»Formation einnehmen!«, schrie der Hauptmann entsetzt, während die vielen schwarzen Punkte blitzartig näher kamen und ohne jeden Laut angriffen. Erst als sie die Menschen schon fast erreicht hatten, stießen sie einen gellenden Kriegsschrei aus und fielen über die verunsicherten Soldaten her. Wu-Ming, dem für einen kurzen Moment regelrecht die Spucke weggeblieben war, wurde von einem langen Orkspieß durchbohrt und sank keuchend ins Gras der Steppe.

Grimzhag, der die meisten der Menschensoldaten um mindestens einen Kopf überragte, wehrte den Hieb eines Hellebardenträgers ab und enthauptete diesen mit einem wuchtigen Streich. Sein Freund Zugrakk rammte sein Schild in den Rücken eines weiteren Soldaten und warf ihn zu Boden. Von allen Seiten bedrängt und durch den unerwarteten Angriff in Panik und Unordnung versetzt, stoben die Menschen schließlich auseinander und verloren jegliche Disziplin. Die Orks prügelten mit Schwertern, Keulen und Äxten auf sie ein und streckten Dutzende kaiserliche Soldaten nieder. Schreiende Goblins schleuderten ihre Wurfspeere auf die verzweifelten Hellebardiere und griffen dann mit lautem Gebrüll an.

Derweil rannten die Soldaten, die zuvor im Lager geblieben waren, so schnell sie konnten in Richtung der Kämpfenden, um ihren bedrängten Kameraden zu helfen. Grimzhag, eingehüllt in seine neue Rüstung aus massiven Eisenplatten, wütete wie ein Berserker und hackte sich durch die schwächlichen Manchinen, die seiner brutalen Kraft nicht viel entgegensetzen konnten.

»Die anderen Menschlinge kommen!«, schrie der junge Häuptling durch das blutige Getümmel und ein paar Goblins kletterten auf die Felsen und zündeten

wieder ihre Fackeln an. Laut kreischend ließen sie die Flammen kreisen und sprangen wie wild auf und ab.

Die schwergepanzerten Ritter der Menschen, welche ebenfalls im Lager geblieben waren, erreichten die Masse der Kämpfenden zuerst und donnerten mit gesenkten Lanzen durch die Grünhäute, die dadurch beinahe in Panik gerieten und zu fliehen drohten.

»Durchhalten, Krieger! Niemand rennt weg! Sonst häute ich euch persönlich!«, brüllte Grimzhag, als er die Reiter erblickte, und schlitzte einen der Hellebardenträger mit seiner riesigen Waffe von oben bis unten auf.

Kurz darauf hatten auch die übrigen Fußsoldaten der Menschen das wilde Kampfgetümmel erreicht und griffen die Grünhäute mit lautem Gebrüll an. Wieder waren die Orks kurz davor, die Nerven zu verlieren und schrieen aufgeregt durcheinander. Doch Grimzhag drohte seinen Kriegern, sie alle lebendig zu braten, wenn sie es jetzt wagten zu fliehen.

Grunzend drehte der Häuptling seinen Kopf nach Westen, wo er eine große Anzahl weiterer Schatten am Horizont erblickte. Mit einem befriedigten Knurren lauschte er dem wütenden Getrampel Hunderter von schnaufenden Gnoggs, die mit aller Kraft über die Ebene rasten. Angesichts der berittenen Orks, nicht weniger als 500 an der Zahl, ergriff den Gegner die Furcht.

Es dauerte nur noch einen kurzen Augenblick, dann fielen die Gnoggreiter den Menschen in den Rücken und fegten durch ihre Reihen. Die kaiserlichen Soldaten wurden von langen Speeren durchbohrt oder von den rasenden Gnoggs einfach über den Haufen gerannt. In diesem Moment brach endgültig jede Ordnung zusammen und die Menschen, welche sich ohne ihren Anführer hilflos fühlten, wandten sich zur wilden Flucht.

Grimzhag spornte seine Krieger zu immer größerer Kampfeswut an und die Tatsache, dass nun sogar die Menschenreiter davonritten, erfüllte die Orks und Goblins mit dem festen Glauben an den Sieg. Brüllend töteten sie jeden Menschen, der ihnen vor die Klinge kam, und die Masse der Gnoggreiter jagte die chancenlosen Hellebardiere durch die Nacht, um sie zu Hunderten niederzumachen.

»Es ist unglaublich! Wir haben es tatsächlich geschafft!«, schrie Zugrakk durch den Kampflärm. Grimzhag reckte seine blutverschmierte Faust in die Höhe.

»Schlachtet alles ab! Tod den Menschlingen! Woooah! Woooah!«, hallte die gutturale Stimme des Orkhäuptlings durch die Nacht, während seine Horde in einen Zustand furchtbarer Raserei verfiel.

Die fliehenden Menschen wurden bis zum Morgengrauen durch die Steppe gejagt und zum größten Teil erschlagen. Fast alle Hellebardiere blieben auf dem Schlachtfeld und nur einige der Reiter konnten den hasserfüllten Grünhäuten entkommen. Grimzhag hatte einen gewaltigen Sieg errungen.

Triumphierend zog der Häuptling mit seinen Kriegern durch die Steppe und brachte einen Berg erbeuteter Menschenwaffen und Rüstungen mit ins Lager. Jetzt wurde sein Name bei den benachbarten Orkstämmen endgültig zum Begriff. Grimzhag der Grauäugige – der die Menschlinge besiegt hat.

Ramgull, ein alter Ork, der nur noch ein Auge hatte, erhob sein Trinkhorn und pries den Häuptling der Mazauk in den höchsten Tönen als Wohltäter der Grünhäute und großen Feldherren. Zugrakk grinste seinem Freund zu, obwohl dieser ihm in letzter Zeit fast schon unheimlich geworden war.

»Ich habe so manchen Kampf mitgemacht, aber ich habe noch nie einen so großartigen Anführer wie unseren Grimzhag erlebt!«, stieß der einäugige Ork gerührt aus und umarmte den Häuptling, der daraufhin verlegen brummte.

»Danke! Danke! Ich weiß gar nicht, was ich sagen soll …«, gab der junge Brüller zurück und fiepte fast vor Freude.

»Grimzhag! Grimzhag! Grimzhag der Menschlingsschlächter!«, brüllte ein anderer Ork aus voller Kehle. Er trug eine der erbeuteten Ritterrüstungen, in die er kaum hineinpasste.

»Man tut, was man kann. Aber ich bin auch nur ein Ork …«, grunzte der Häuptling bescheiden.

»Unser lieber Grimzhag ist eben jemand, der die Schädel immer tief stapelt«, meinte Soork der Schamane in Anlehnung an einen alten Orkspruch.

»Jedenfalls werden diese elenden Menschlinge demnächst sicherlich etwas vorsichtiger sein, bevor sie sich noch einmal so weit in unsere Steppe hinauswagen«, knurrte der Häuptling.

»Du wirst immer bekannter, Grimzhag. Zuerst der erfolgreiche Raubzug und jetzt der große Sieg über die Menschlinge. Bald werden dich immer mehr Orks und Goblins bewundern, denn die Soldaten von Manchin zu besiegen ist schon eine tolle Leistung«, schob der Geistesbegabte mit dem runzligen Gesicht nach.

»Lass dich umarmen, junger Brüller! So muss ein Ork sein. Hart, brutal und mutig. Komm her!«, rief der einäugige Veteran glücklich und umarmte Grimzhag noch einmal. Inzwischen hatte er schon eine Menge Pilzbier geschluckt.

»Ja, vielen Dank! Is' gut jetzt, Ramgull …«, sagte der Stammesführer verlegen.

Die im Zelt des Häuptlings versammelten Krieger sprachen weiter dem berauschenden Pilzbier zu und Grimzhag setzte sich wieder ans Lagerfeuer. Soork ließ sich neben ihm nieder.

»So sind früher die großen Kriegsherren unseres Volkes entstanden, Wütender«, sagte der Schamane und sah den jungen Häuptling an.

»Aha?« Grimzhag grinste.

»Ja, genau durch solche Taten! Ihre Erfolge führten dazu, dass sich ihnen im Laufe der Zeit mehr und mehr Krieger anschlossen und sie schließlich riesige Armeen in den Kampf führen konnten. Ich denke zum Beispiel an den mächtigen Azhog und einige andere«, erklärte Soork.

»Soll ich jetzt ein großer Kriegsherr werden?«, brummte Grimzhag und ließ fragend die Zunge heraushängen.

»So etwas hatten die wenigsten Herrscher der Orks wirklich geplant. Es hat sich einfach so entwickelt«, antwortete der Schamane und winkte einen Goblin zu sich. Dann ließ er sich sein Trinkhorn mit Pilzbier füllen und schnappte sich eine saftige Ruumphkeule.

»Ich hielt das einfach für nötig, Soork.«

»Was meinst du?«

»Den Menschlingen mal eine Lektion zu erteilen. Die nehmen uns Orks doch überhaupt nicht mehr ernst. Aber es war ja ohnehin nur eine kleine Menschlings-

horde. Ich bin zwar stolz auf meinen Erfolg, aber ein großer Sieg ist etwas anderes«, sagte Grimzhag.

»Es ist lange her, dass wir die Menschlinge besiegt haben, von den wilden Menschlingen der Steppen einmal abgesehen. Aber die sind ja nicht so mächtig wie die Soldaten von Manchin.« Der Schamane hob anerkennend die Klaue.

Zugrakk, der den beiden zugehört hatte, beugte sich zu ihnen herab und seine roten Augen leuchteten im Schein des Feuers. »Es war ein großer Sieg über die Menschlinge. Das kannst du ruhig laut sagen, Grimzhag. Die waren doch viel mehr als wir und trotzdem haben wir es ihnen gezeigt. Prost!«

Soork kicherte. »So sehen das die meisten Orks, Häuptling. Tief im Inneren gibt es für sie nichts Großartigeres als einen Sieg über die Menschlinge. Das gibt ihnen das Selbstvertrauen eines paarungsbereiten Gnoggs.«

»Wenn sich eines Tages die Orks der Steppen zusammenschließen würden, dann könnten wir sogar dem Reich von Manchin gefährlich werden. Das wäre was!«, schwärmte Grimzhag und leckte sich über die Fangzähne.

»Ohne Führung sind auch große Armeen unseres Volkes unfähig zu siegen. Und es gab in den letzten Jahrhunderten immer weniger große Führer, weil die Grauaugen immer weniger wurden. So haben die Götter unser Volk geformt. Sie haben die große Masse der Krieger geschaffen, die aber durch die Grauäugigen angeführt werden muss. Wir Denker sind nicht dazu in der Lage, ganze Horden zu lenken, denn dafür haben uns die Götter nicht gemacht. Aber Orks wie du haben die Kraft der alten Herrscher noch im Blut, Grimzhag. Leider haben unsere Feinde vor langer Zeit im großen Krieg die meisten Grauaugen getötet und dadurch ist ihre Blutlinie fast versickert«, erklärte Soork.

»Die Vergangenheit ist nicht mehr wichtig. Wir leben heute – alle Orks leben heute und die Vergangenheit interessiert höchstens noch euch Geistesbegabte«, meinte der junge Brüller.

»Sie interessiert uns, weil man erst dadurch das Heute versteht, Wütender. Man muss die Vergangenheit kennen, um die Gegenwart begreifen zu können«, philosophierte der Schamane.

»Wie auch immer«, brummelte Grimzhag leicht benebelt vom Pilzbier. »Denen haben wir es jedenfalls gezeigt!«

Der kräftige Ork, welcher in der letzten Zeit noch ein wenig größer und muskulöser geworden war, deutete auf die von den Menschen erbeutete Standarte mit den seltsamen Symbolen und Schriftzeichen, die von einem seiner Krieger an der Zeltwand aufgehängt worden war. Dann grinste er Soork zu.

»Sie haben zwei volle Regimenter Hellebardiere niedergemacht? Über 2.000 Mann?«, rief Mandarin Qin-Wang entsetzt und atmete schwer.

Der berittene Bogenschütze, der den Orks entkommen und auf seinem Pferd im Eiltempo nach Cheng-Ho zurückgeritten war, nickte wortlos. Er hatte eine tiefe Schnittwunde am Arm und konnte sich vor Erschöpfung und Schmerzen kaum noch auf den Beinen halten.

Qin-Wang rief rot an und brüllte: »Wie konnte so etwas passieren? Wie konnte sich eine Streitmacht aus kaiserlichen Soldaten von einer Horde Grünhäute überrumpeln lassen?«

»Sie kamen in der Nacht, Herr! Hunderte von ihnen!«, stöhnte der Bogenschütze.

»Waren sie in der Überzahl?«

»Das kann ich nicht sagen, Herr. Es war mitten in der Nacht.«

»Und was ist mit diesem Räuberhauptmann, diesem Grimzhag? Hat er diese Orks angeführt?«, schnaubte Qin-Wang.

»Nein! Wir haben das Dorf dieses verfluchten Banditen vorher gefunden und ihn getötet. Genau wie seinen ganzen Stamm, Herr.«

»Und wer waren dann diese Orks, die euch angegriffen haben?«

»Ich kann es nicht sagen, mächtiger Mandarin …«

Qin-Wang machte auf dem Absatz kehrt und zischte eine üble manchinische Verwünschung. Er rief seinen ersten Diener, Tao-Lang den Bedachten, zu sich und erzählte ihm von dem unerfreulichen Ausgang der Strafexpedition, die seine Soldaten unternommen hatten.

»So etwas hat es lange nicht mehr gegeben. Ein Haufen Grünhäute, die eine Abteilung der kaiserlichen Armee aufreiben und vollständig vernichten. Was soll ich denn jetzt dem Kaiser sagen?«, murrte der Mandarin.

Tao-Lang, ein mittelgroßer Mann mit gelblich-brauner Haut und einem langen Zopf am Hinterkopf, schloss die Augen und dachte nach. Kurz darauf antwortete er: »Nichts, Herr!«

»Nichts?« Der Mandarin riss die Augen auf.

»Ja, richtig! Sagt dem Kaiser nichts, denn diese Angelegenheit ist im Grunde völlig unwichtig für das Imperium. Was sind schon 2.000 Soldaten? Yuan-Han III. hat sicherlich andere Sorgen als irgendwelche Orkbanditen in der nördlichen Steppe. Das Haus Huang arbeitet im Süden des Reiches inzwischen ganz offen gegen den Kaiser und versucht seinen Einfluss auf die anderen Adelshäuser auszudehnen. Yuan-Han III. wird sich daher kaum für irgendwelche Grünhäute interessieren«, meinte Tao-Lang.

»Vielleicht habt Ihr Recht. Die ganze Angelegenheit ist ärgerlich, aber andererseits auch nicht so bedeutsam, dass man den Göttlichen damit belästigen sollte. Aber was soll ich tun?«, murmelte Qin-Wang.

»Ich schlage vor, dass Ihr die Karawanenstraße von einigen weiteren Wachsoldaten schützen lasst. Nahe der großen Mauer werden die Orks auf Dauer nicht umherziehen. Das halte ich für sehr unwahrscheinlich. Die nördliche Steppe ist eben ihre Heimat und dort kennen sie sich besser aus als wir. Ihr solltet die ganze Sache nicht überbewerten«, erklärte der Berater des Mandarins.

Schweigend ging der kaiserliche Verwalter zu einem der großen Fenster im obersten Stock seiner prunkvollen Residenz und schaute herab auf die mit Menschen überfüllten Straßen von Cheng-Ho. Überall polterten Rikschas und Wagen über das Straßenpflaster und Lärm und Geschrei hallten durch die verstopften Gassen.

Räuberische Banden von Grünhäuten oder auch menschlichen Barbaren hatte es in den Steppen jenseits der großen Mauer schon immer gegeben, aber abgesehen von sporadischen Überfällen auf einige Karawanen und eine Reihe kleinerer Zwischenfälle war es während seiner Amtszeit stets ruhig geblieben. Der letzte ernstzunehmende Angriff auf Manchin, den ein Steppenvolk gewagt hatte, war vor vier Jahrhunderten bereits an der großen Mauer zerschellt. Damals waren die Arqul, ein menschlicher Nomadenstamm, tatsächlich so dumm gewesen, einen Versuch zu wagen, den gewaltigen Festungswall von Manchin zu durchbrechen.

Es hatte mit der Vernichtung des einst größten Menschenstammes der Steppe geendet. Seitdem hatte es derartiges nicht mehr gegeben.

Nach einer Weile ging der Mandarin wieder zurück zu Tao-Lang und schickte diesen los, um einige Schriftrollen aus dem Kellergewölbe des Palastes zu holen. Qin-Wang hatte heute noch einiges zu tun, denn der Provinz Benxij stand eine umfassende Verwaltungsreform bevor. Diese hatte ohne Zweifel mehr Aufmerksamkeit verdient als eine zerlumpte Horde von Orks in der nördlichen Einöde.

Fünfunddreißig Sonnen waren seit dem Kampf gegen die Soldaten des Kaisers von Manchin vergangen. Die Nachricht von Grimzhags Sieg hatte sich wie ein Lauffeuer von Stamm zu Stamm verbreitet und nun kamen fast jeden Tag neue Krieger von den Nachbarhorden zu ihm, um sich zu erkundigen, wann der nächste Raubzug im Süden stattfand. Für weitere Kriege waren die anderen Orks ebenfalls recht aufgeschlossen, aber das lag ohnehin in ihrer Natur.

Grimzhag jedoch hatte inzwischen ganz andere Pläne ins Auge gefasst, denn Soork hatte ihm noch weitere Sagen und Geschichten aus der glorreichen Geschichte des Orkvolkes erzählt und der junge Häuptling war zunehmend davon fasziniert. Als der kluge Schamane ihm auch noch erklärte, dass es hinter dem Eisgebirge, in den Dunklen Landen, einen Geistesbegabten namens Cuglakk gab, welcher noch viel mehr über die alte Geschichte der Orks wusste, beschloss Grimzhag diesen aufzusuchen. Allerdings war sich Soork nicht ganz sicher, ob Cuglakk überhaupt noch am Leben war.

Jedenfalls gehörte der bei vielen Orkstämmen für sein unglaubliches Wissen und seine tiefe Weisheit bekannte Denker zum Stamm der Schartäxte und lebte laut Soork in der Orkstadt Roughfort.

Ehe sich der Schamane der Mazauk versah, hatte Grimzhag bereits den Entschluss gefasst, in die Dunklen Lande zu reisen, um dort Cuglakk einen Besuch abzustatten. Ein verwegener Plan, denn Roughfort war sehr weit von der nördlichen Steppe entfernt und die Reise dorthin war nicht ungefährlich. Doch der junge Häuptling ließ sich nicht mehr von seiner Idee abbringen und gab seinem Freund Zugrakk mehr oder weniger den Befehl, ihn auf seinem Ritt zu begleiten. Dieser war alles andere als begeistert von Grimzhags Vorhaben, doch auch er

musste sich den Wünschen des Häuptlings fügen. Immerhin war sein bester Freund auch zugleich das Stammesoberhaupt.

Die Führung über die Mazauk überließ Grimzhag für die Zeit seiner Abwesenheit Soork. Der Geistesbegabte war geradezu verstört, als er das hörte. Denn als alter Ork und Intellektueller eine Horde ungestümer Grünhäute zu befehligen war nicht gerade angenehm. Da er aber unter dem Schutz Grimzhags stand, würde sich wohl niemand gegen ihn auflehnen, meinte der Häuptling und ehe sich Soork versah, saß der junge Brüller bereits auf seinem Gnogg, um nach Westen zu reiten. Murrend und schimpfend folgte ihm Zugrakk, der nun ebenfalls die weite Strecke zurücklegen musste, nur weil sich sein Kumpel auf einmal für irgendwelche alten Orksagen interessierte.

Die Reise nach Westen

»Du hast einen Pfeil im Kopf, Grimzhag. Was willst du denn bei diesem alten Ork? Das ist doch kompletter Blödsinn!«, maulte Zugrakk und klammerte sich an seinem Gnogg fest, welches mit Höchstgeschwindigkeit durch die Steppe raste.

»Soork hat mich mit seinen alten Geschichten total aufgewühlt. Ich will noch viel mehr über die Vergangenheit wissen. Das ist faszinierend!«, rief der Häuptling zurück und versuchte das laute Schnaufen seines Reittieres zu übertönen.

»Hä?«, kam zurück.

»Ich will alles wissen, Zugrakk! Das ist doch hochinteressant, oder nicht?«

»Nein! Das ist totaler Quatsch! Dieses alte Zeug ist mir völlig egal!«, knurrte der Freund.

Grimzhag brummte beleidigt und hielt den Mund. Die beiden Gnoggs jagten derweil durch die ausgedehnten Graslandschaften in Richtung des Eisgebirges, das noch weit entfernt war. Nach drei Stunden gönnten sich Grimzhag und Zugrakk endlich eine Rast und ließen auch ihre Gnoggs erst einmal verschnaufen. Diese japsten vor sich hin und man hatte den Eindruck, als würden sie jeden Moment zusammenbrechen. Grimzhag betrachtete die Steppe, die von dünnem, hellgrünem Gras bedeckt war. Ab und an durchzogen einige kleine Felsformationen und

Hügel die eintönige Weite. Oben am Himmel brannte die Sonne und eine trockene Hitze hatte sich ausgebreitet.

»Ein bisschen Dörrfleisch?« Grimzhag hielt Zugrakk einen Bissen unter die Nase.

»Nein! Der Appetit ist mir vergangen. Diese ganze Aktion ist völliger Schwachsinn!«

»Jetzt hör endlich auf zu meckern, Kumpel.«

»Nein!«

»Doch!«

»Nein!«

»Paar auf's Maul?«

»Snagschnauze!«

»Gleich knallt's aber!«

»Wenn wir dort hinten bei diesem alten Sack wenigstens irgendetwas Brauchbares finden könnten«, brummelte Zugrakk.

»Was denn zum Beispiel? Hä?«

»Was weiß ich? Wenn er irgendwas Wertvolles für uns hätte. Eine mächtige Waffe, eine dicke Rüstung, ein magisches Amulett. Dann würde sich eine so weite Reise wenigstens lohnen«, nörgelte Zugrakk und verzog sein Gesicht.

»Magisches Amulett! Ha! Ha!«, lachte Grimzhag.

»Irgend so ein Zeug halt! Am besten eine mächtige Waffe oder was Magisches, womit man ganze Armeen vernichten kann«, sinnierte der Freund des Häuptlings.

»Es gibt keine magischen Waffen, du Depp! So etwas gibt es nur in irgendwelchen Legenden«, meinte Grimzhag und würgte, um seiner Aussage mehr Gehalt zu verleihen.

»Einen Ring müsste der uns schenken! Einen Ring der Macht. Das wäre der Hammer. Man reibt nur an dem Ding und sofort wird man unsichtbar«, scherzte Zugrakk.

»Ja, sicher! Und die Berge fallen auch noch in sich zusammen, was? Ring der Macht! Ha! Ha! Der war gut!«, prustete der junge Brüller.

»Jedenfalls wäre das besser als 'ne alte Sage über unsere Vorfahren. Das interessiert doch heute kein Gnogg mehr!«, murrte der Orkkrieger.

»Davon hast du keine Ahnung, Snaghirn! Begleite gefälligst deinen Häuptling und gehorche!« Grimzhag grinste.

Die beiden Orks stiegen wieder auf ihre bulligen Reittiere und ritten dem Horizont entgegen. Irgendwo dahinter musste das Eisgebirge mit seinen gewaltigen Gipfeln liegen, die bis zu den Wolken hinaufreichten. Weder Grimzhag noch Zugrakk hatten das riesige Bergmassiv jemals zuvor aus der Nähe gesehen. Allerdings hatten sie schon viele Geschichten über diese gefürchtete Region gehört. Angeblich sollten in den tiefen Tälern und Schluchten zwischen den hoch aufragenden Bergen Stämme wilder Ograi leben, vor denen sogar die Grünhäute Angst hatten. Das waren degenerierte Kreaturen, die nicht nur äußerst aggressiv waren, sondern auch jeden fraßen, den sie einfangen konnten. Laut Soork, der Grimzhag schon einmal etwas über die Ograi erzählt hatte, waren diese auch als »Riesenmenschen« bezeichneten Barbaren verkommene Kannibalen, die seit Tausenden von Sonnenzyklen im Eisgebirge hausten und recht abgeschottet lebten.

Ihnen wollten Grimzhag und Zugrakk nicht begegnen, denn sie fanden schon die Geschichten über die Ograi widerlich genug. Zwar wurde bei den Grünhäuten gelegentlich auch der eine oder andere Artgenosse verspeist, jedoch nur in Notsituationen. Meistens ohnehin auch nur Goblins. Man konnte das alles einfach nicht miteinander vergleichen, fand Grimzhag und Zugrakk stimmte ihm zu.

Aber bis zum Eisgebirge, welches sie im Norden umgehen wollten, war es noch ein gehöriges Stück. Jedenfalls mieden die beiden Orks aus Furcht vor den Riesenmenschen einen der gefährlichen Pässe, die mitten durch die Bergregion führten.

Die Händler aus Manchin, die mit ihren Karawanen bis in den Westen zogen, hatten im Eisgebirge meistens weniger zu befürchten und konnten die Pässe benutzen. Schon seit langer Zeit hatten sie Abmachungen mit den Riesenmenschen getroffen und erkauften sich den Durchgang durch das Gebirge meistens mit einer Truhe voller Gold oder einem Haufen getrocknetem Fleisch. Manche Großhändler heuerten sogar einige Ograi als Schutztruppe für ihre Karawanen an, was äußerst effektiv war, denn diese Kreaturen waren überall gefürchtet und äußerst kräftig.

Das Eisgebirge war zweifellos ein sehr gefährlicher Ort, den die meisten Orkstämme aus gutem Grund mieden. Hier gab es neben den Riesenmenschen auch noch eine Vielzahl wilder Tiere, die man ebenfalls nicht näher kennenlernen wollte. Auf dem Gipfel der Flachen Faust, einem der höchsten Berge in diesem Gebiet, sollte angeblich vor langer Zeit ein fliegendes Schiff der Götter gelandet sein und dort heute noch liegen, wie Soork einmal erzählt hatte. Aber weder Grimzhag noch Zugrakk hatten ein gesteigertes Interesse daran, die Geschichte des Schamanen gerade im Eisgebirge auf ihren Wahrheitsgehalt hin zu überprüfen.

Nach einem beschwerlichen und langen Ritt durch die Steppe und die Raazwüste, welche westlich des Eisgebirges lag, hatten der Häuptling der Mazaukorks und sein Freund schließlich die gewaltige Bergregion umgangen und trafen auf einen der Ausläufer des Massivs. Genau 32 Sonnen waren inzwischen seit ihrem Aufbruch aus dem Orklager vergangen und die entbehrungsreiche Reise hatte den beiden Orks – genau wie ihren Gnoggs – viel Kraft abverlangt. Doch Reisen über weite Strecken waren die Steppenbewohner gewöhnt und zudem waren die Grünhäute ohnehin eine sehr widerstandsfähige Spezies.

»Die Berge berühren den Himmel und kitzeln die Götter an den Füßen«, grunzte Zugrakk beeindruckt als er einige Ausläufer des Eisgebirges im Süden erblickte und für einen kurzen Moment innehielt.

»Wer die Götter verspottet, dem hauen sie was auf den Kopf«, brummte Grimzhag und maßregelte seinen Gefährten.

Dieser erschrak, schaute demütig nach oben und hob beschwichtigend die Klauen. »War nur ein Witz, Leute.«

»Wenn wir noch weiter nach Westen reiten, dann kommen wir zu den Hängen von Chaar. Noch etwas weiter südlich beginnt das Plateau von Chaar«, erklärte der Häuptling.

»Dort leben diese Khuzbaath, oder?« Zugrakk wirkte besorgt.

»Ich glaube schon. Das Gebiet gehört den Kleinwüchsigen, deshalb müssen wir auf der Hut sein, wenn wir weiter nach Süden wollen. Am besten reiten wir nur nachts«, schlug Grimzhag vor.

»Na, großartig! Und alles, um sich mit einem alten Sack zu unterhalten«, schimpfte sein Kumpel.

»Er ist nicht irgendein dämlicher, alter Schamane, sondern der vielleicht schlaueste Ork, den es gibt. Das meint jedenfalls Soork«, schnauzte der junge Brüller genervt zurück.

Während die hohen Gipfel des Eisgebirges im Süden langsam hinter dem Horizont verschwanden, ritten die beiden Orks in Richtung des Plateaus von Chaar, einem der westlichsten Ausläufer der weiten Steppen- und Wüstengebiete Antariksas. Nach fünf Sonnen hatten sie die Hänge von Chaar erreicht und durchquerten in tiefer Nacht einen schmalen Pass. Sie waren immer auf der Hut und sahen sich ständig nach den Khuzbaath um, deren Reich jenseits dieses Gebietes begann.

Die Khuzbaath hatten sich schon vor langer Zeit von ihren weiter westlich wohnenden Vettern abgewandt, waren in den nördlichen Teil der Dunklen Lande gezogen und hatten dort ihr eigenes Imperium gegründet. Heute beherrschten sie weite Gebiete südlich der Hänge von Chaar, etwa die unwirtliche Knochenwüste und die daran angrenzende Ebene von Ruuth. Die Khuz, deren Reiche sich über das gesamte Felssäulengebirge verteilten, hielten nicht viel von ihren abtrünnigen Verwandten, die einst nach Osten ausgewandert waren. Ihrer Ansicht nach waren sie degeneriert und zudem behaupteten die westlichen Zwerge, dass die Vorfahren der Khuzbaath vor vielen Jahrhunderten einem verräterischen Renegatenkönig in dieses karge Land gefolgt waren. Daraufhin hatten sich im Laufe der Zeit mehr und mehr zwielichtige Khuz, die aus den westlichen Gebieten verjagt oder verbannt worden waren, im Osten angesiedelt.

Die Khuzbaath wurden von einer Hierarchie aus Priestern und einem Tyrannen regiert, die zu finsteren Göttern beteten und denen ihre westlichen Verwandten den Gebrauch von schwarzer Magie unterstellten. Ob dies alles stimmte, konnten weder Grimzhag noch Zugrakk beurteilen. Grimzhag hatte noch nie einen Kleinwüchsigen mit eigenen Augen gesehen und kannte diese Wesen nur aus den Geschichten, die die Alten am nächtlichen Lagerfeuer erzählten. Die Zwerge standen den Grünhäuten im Grunde mit noch größerer Abneigung gegenüber als die Menschen und Elben. Sie hassten die Orks und Goblins aus tiefstem Herzen,

denn die Grünhautstämme des Westens hatten viele Zeitalter lang im Krieg mit den Khuz gelegen und taten es heute immer noch.

So tasteten sich die beiden Reisenden behutsam durch das Land der Khuzbaath vorwärts und vermieden jede Nähe zu den größeren Ortschaften und Städten. Sie ritten in einem weiten Bogen um die große Stadt Khumalak herum, die im Norden der Knochenwüste lag, und zogen mehrere Sonnen lang mitten durch das staubige, fast gänzlich vegetationslose Gebiet im Südwesten. Aus Sicherheitsgründen immer in der Schwärze der Nacht, wobei sie mehrfach die Orientierung verloren.

Scheinbar hatte das Gnogg des Häuptlings starke Blähungen, denn Zugrakk fühlte sich, als würde um ihn herum das ganze Land verwesen. Er rümpfte seine kurze Orknase und fluchte leise vor sich hin. Schließlich wachte auch Grimzhag auf und stieß ein benommenes Brummen aus. Die beiden Orks hatten bereits den halben Tag im Schutze einiger Felsen geschlafen, wo sie die grellen Strahlen der Sonne nicht erreichen konnten. Dank des blähenden Gnoggs, das sie jetzt mit seinen kleinen, schwarzen Augen dämlich anglotzte, waren sie nun jedoch wach.

»Verfluchtes Vieh! Ist ja widerlich!«, knurrte Grimzhag.

»Das war dein Gnogg, nicht meines!«, antwortete Zugrakk und hielt sich die Nase zu.

»Ja, ich weiß! Mistviech!« Der Häuptling stand auf, drückte den Rücken durch und gähnte.

Es dauerte eine Weile, bis die beiden Orks halbwegs auf den Beinen waren und jetzt quälten sie Hunger und Durst. Zugrakk lugte an einem großen Stein vorbei und ließ seinen Blick über die graubraune Wüste schweifen. Dieses Gebiet war noch karger und öder als die Steppe selbst.

Grimzhag hockte sich zwischen einige schattenspendende Felsen und fühlte sich müde und ausgelaugt. Nun mussten sie den ganzen Tag hier verbringen, denn nur nächtliche Reisen durch das Gebiet der Khuzbaath konnten sie vor den wachsamen Augen der Kleinwüchsigen bewahren. Und während die beiden erschöpft die Stunden vergehen ließen, wurden sie plötzlich durch lautes Gebrüll aufgeschreckt. Zugrakk richtete sich murrend auf und spähte über die vor ihm liegende Wüste.

»Sieh dir das an! Grimzhag, schau doch!«, schnaufte der Ork aufgeregt und schüttelte seinen Freund, der inzwischen wieder eingedöst war.

»Was ist denn?«, knurrte der junge Brüller genervt.

»Da! Sieh dir das an!«

In der Ferne zog eine große Masse von Grünhäuten, meist in Lumpen gehüllte Goblins, durch die Wüste. Neben den langsam vorwärts trottenden Gestalten marschierten einige Khuzbaath mit Hellebarden und langen Speeren her. Einer der Kleinwüchsigen schwang eine Peitsche und trieb die Goblins unter lautem Geschrei in einer Grimzhag unbekannten Sprache an. Gelegentlich bekam eine Grünhaut einen Schlag auf den Kopf und wimmerte vor sich hin.

»Bei allen Göttern! Was passiert denn da?«, stieß der Häuptling aus und traute seinen Augen nicht.

»Die Khuzbaath! Sie … sie haben diese Goblins offenbar zu Sklaven gemacht. Das ist unglaublich!«, stammelte Zugrakk verstört.

Grimzhag betrachtete die zwergischen Wachsoldaten, die schwere Kettenhemden und Schilde trugen, etwas genauer. Sie hatten meistens lange, schwarze Bärte und waren deutlich kleiner als ein gewöhnlicher Mensch. Dafür allerdings auch deutlich breiter, kräftiger und stämmiger. Auf ihren Köpfen hatten die Khuzbaath Helme, die wie kleine Türme aussahen. Sie waren ein seltsames Volk, diese Kleinwüchsigen. Aber das war es nicht, was Grimzhag so verblüffte. Nein, es war die Tatsache, dass sie einen Haufen Goblins und sogar ein paar Orks wie Vieh durch die Wüste trieben. Er konnte es nicht fassen und stieß ein leises, wütendes Knurren aus.

»Diese Form der Sklaverei ist ein Verbrechen!«, zischte er zornig und schob den Unterkiefer nach vorn.

»Naja, jetzt übertreibst du aber. Findest du, dass man die Sklaverei abschaffen sollte?«, wunderte sich Zugrakk.

»Ich sagte »diese Form der Sklaverei«, du Snaghirn. Wenn einer die Goblins versklavt, dann wir Orks!«, schnaubte er.

Derweil war der Sklaventreck schon wieder ein Stück weiter durch die Wüste marschiert und zu hören war nur noch das gelegentliche Brüllen des Zwerges mit der Peitsche. Grimzhag konnte es noch immer nicht fassen. Wie konnte man sich

als Grünhaut von diesen Khuzbaath nur so herumkommandieren und demütigen lassen? In diesem Moment fragte er sich einmal mehr, was aus dem einst so großen und stolzen Orkvolk geworden war.

»Wir sind nur noch Steppenwürmer, Zugrakk! Das gibt es doch alles nicht!«, grollte er und hämmerte mit der Faust auf einen Felsen.

Nach fünf weiteren Ritten durch die tiefe, aber weitgehend sichere Nacht, hatten sie die östlichen Ausläufer des Felssäulengebirges erreicht. Hinter diesem riesigen Schutzwall aus grauem Gestein lagen die Länder des Westens, die uneingeschränkt in den Händen der Menschen waren. So weit war Grimzhag noch niemals zuvor geritten. Eigentlich hatte er in seinem bisherigen Leben nur die Weiten der Steppe gesehen und die Fülle von neuen Eindrücken, die nun täglich auf ihn einprasselten, war beinahe zu viel für ihn.

Das Felssäulengebirge war seit Jahrtausenden ein umkämpftes Gebiet. Manche Pässe, Täler und Schluchten standen unter der Kontrolle von Ork- und Goblinsstämmen, andere gehörten den Khuz, welche in der Vergangenheit riesige, unterirdische Städte in den harten Fels gehauen und mächtige Festungsanlagen auf den Gipfeln der Berge errichtet hatten.

Die Mazauk kannten diese Region Antariksas jedoch nur aus Erzählungen und Grimzhag hütete sich, dem unheimlich wirkenden Gebirge zu nahe zu kommen. So zogen Zugrakk und er an der Ostseite der Gebirgskette entlang nach Süden, um nach Roughfort zu gelangen. Das Reich der Khuzbaath hatten sie inzwischen unbeschadet hinter sich gelassen, die von den Kleinwüchsigen beherrschten Gebiete befanden sich jetzt weiter östlich in der Ebene von Ruuth. Dort lag auch die legendäre Stadt aus schwarzem Gestein, die Hauptstadt der Khuzbaath, Chaar-Ziggrath, wo die Essen immer glühten und der Qualm unzähliger Schmieden den Himmel verdunkelte.

Grimzhag und Zugrakk näherten sich der Heulenden Senke, einem weiteren trostlosen Landstrich, der hauptsächlich von umherziehenden Grünhäuten bevölkert war.

Roughfort, wo laut Soork der weiseste aller Orks leben sollte, lag noch etwas weiter im Süden am Fuße des Rückenberges, der zu einem Ausläufer des Felssäulengebirges gehörte.

»Ich will wieder zurück in die Steppe, Grimzhag!«, jammerte Zugrakk und klammerte sich am dicken Fell seines ebenfalls schlecht gelaunten Gnoggs fest.

»Hör auf zu nerven!«, kam zurück.

»Dieser verfluchte, herumwirbelnde Staub macht mich noch wahnsinnig. Wann sind wir denn endlich da?«

»Schnauze!«

»Und alles nur, weil du dir die Geschichten von 'nem alten Ork anhören willst!«

»Schnauze!«

»Das ist keine vernünftige Ausdrucksweise, Grimzhag!«

»Ich steig gleich ab und du kriegst was auf die Zahnleiste. Reiß dich zusammen!«

Zugrakk stellte die Quengelei für einen Moment ab und schmollte wie ein Jungork mit hochgezogener Lippe. Jetzt war er richtig sauer.

»Wir haben doch schon eine Menge zu sehen bekommen, oder? Das Eisgebirge …«, grunzte Grimzhag beruhigend, doch sein Freund unterbrach ihn.

»Großartig! Das Eisgebirge interessiert mich 'nen Scheiß!«, schimpfte Zugrakk.

»Und das Reich der Khuzbaath …«

»Da will ich nicht tot auf dem Boden liegen!«

»Sogar die hohen Berge von diesem anderen Gebirge, hinter dem die Menschlinge leben …«

»Ich hasse Menschlinge und hohe Berge, Grimzhag!«

»Man kann dir auch nie etwas recht machen …«

»Das stimmt doch gar nicht!«

»Doch! Und wie das stimmt!«

»Warum sind wir denn nicht zu Hause bei den anderen geblieben?«

»Weil ich Fragen habe, Zugrakk!«

»Warum stellst du auch Fragen?«

»Weil ich nachdenke …«

»Man kann's damit aber auch übertreiben.«

»Womit?«

»Mit dem ganzen Denken!«

»Dass du es damit nicht übertreibst, ist mir schon klar.«

»Was?«

»Du denkst nicht so viel wie ich, Zugrakk.«

»Na und?«

»Deshalb willst du auch nichts wissen.«

»Na und?«

»Ich meine ja auch nur.«

»Bist 'n ganz schlaues Grauauge, ich weiß.«

»So sieht es aus!«

»Großmaul!«

»Snaghirn!«

»Halt die Fresse!«

»Ich bin dein Häuptling und befehle dir, die Schnauze zu halten!«

»Mache ich aber nicht!«

»Dann klatscht es gleich!«

»Schauen wir mal …«

»Es klatscht gleich wirklich …«

»Wann denn, Grimzhag?«

»Jetzt gleich!«

»Will ich sehen, Stinkmaul!«

»Kein Problem, Schrumpfkopf!«

»Mir egal, ob du der Häuptling bist. Du gehst mir auf die Nerven.«

»Ich steige dir gleich auf's Dach, Kumpel.«

»Nicht labern – machen!«

Grimzhag hielt sein Gnogg an und sprang auf den Boden. Zugrakk stoppte sein Reittier ebenfalls und die beiden Orks standen sich knurrend gegenüber.

»Dann mach mal, großer Schlaukopp!«, grunzte Zugrakk.

»Ich kenne eine Snagschnauze, die gleich 'nen Fangzahn verliert!«, drohte Grimzhag.

»Ja, du, du Wurm!«, brüllte sein Freund und ballte die Faust.

Schweigend ritten die zwei Orks wenig später wieder nebeneinander her. Zugrakk hatte eine Platzwunde am Kopf und Grimzhag mehrere geprellte Rippen. Hier und da übersäten ein paar blaue Flecken die grünliche Haut der beiden Streithähne. Dieser Austausch von Faustschlägen war mal wieder nötig gewesen, dachte sich der Häuptling und er hatte den Eindruck, dass sein Kumpel das ähnlich sah.

Sie ritten weiter entlang der östlichen Ausläufer des Felssäulengebirges und erreichten drei Sonnen später den Südwesten der Dunklen Lande. Hier wimmelte es von Grünhäuten und die beiden Reisenden kamen zu einer Reihe von Orkstädten und Dörfern, die ausschließlich von einer Vielzahl ihrer Artgenossen bewohnt wurden. In diesem Gebiet lebten die Grünhäute bereits seit Urzeiten und waren im Gegensatz zu den Orks der weit entfernten Steppen sesshaft. Allerdings mieden Grimzhag und Zugrakk die Gesellschaft ihrer grünhäutigen Vettern so gut es ging, denn nur weil es Orks oder Goblins waren, hieß das noch lange nicht, dass ihnen die Fremden freundlich gesinnt waren. Nach einiger Zeit erreichten sie Roughfort, eine von einem Festungswall umgebene, große Stadt, die nur von Orks bewohnt wurde – Goblins mussten außerhalb der Mauern siedeln und hatten für gewöhnlich keinen Zutritt.

Hier sollte laut Soork der legendäre Schamane Cuglakk leben und Grimzhag war gespannt darauf, ihn endlich kennen zu lernen.

Im Zentrum und im Süden der Dunklen Lande siedelten die Grünhäute in großer Zahl, nirgendwo in Antariksa lebten sie in einer solch hohen Konzentration wie hier. Für Grimzhag war es ein seltsames Gefühl, in ein Gebiet zu kommen, dass nach wie vor fest in der Hand seiner Artgenossen war. Zwar waren die Dunklen Lande, genau wie die nördlichen Steppen, eine recht unfruchtbare und karge Landschaft, doch gab es hier Orkstädte, die schon uralt waren. Allerdings wirkten vor allem die größeren Siedlungen so, also ob sie schon bessere Zeiten gesehen hatten, denn sie wirkten selbst für Orkverhältnisse äußerst heruntergekommen und hässlich.

Die Grünhäute hatten zwar schon immer einen eher zweckmäßigen Baustil bevorzugt und nicht so viel Wert auf eine schöne Architektur wie die Menschen oder gar die Elben gelegt, aber auch wenn man diese Tatsache berücksichtigte,

konnte man viele der sehr alten Gebäude nur noch als baufällige Ruinen bezeichnen.

Überall bröckelte der Putz von den Wänden, die alten Wandmalereien an den Mauern waren verblasst und oftmals hatten die Orks der Gegenwart abenteuerlich aussehende Holzkonstruktionen über die Grundmauern der antiken Steinhäuser gebaut.

Hatten Grimzhag und Zugrakk die anderen Orkstädte lediglich aus der Ferne betrachtet und waren klug genug gewesen, nicht allzu auffällig durch das ihnen fremde Land zu reisen, so konnten sie einen wesentlich intensiveren Blick auf das Leben der sesshaften Grünhäute werfen, als sie endlich vor den Toren von Roughfort standen. Und das, was sie bereits von weitem gesehen hatten, wurde jetzt nur noch deutlicher: Die Orkstädte von heute waren hässliche Ruinenlandschaften voller Schmutz, Lärm und Unrat. Grimzhags Begeisterung hielt sich mehr und mehr in Grenzen, aber dennoch brannte er darauf, den alten Orkschamanen zu treffen. Wenn er denn überhaupt noch am Leben war …

Die bullige Orkwache vor dem grob zusammengezimmerten Stadttor von Roughfort brummte genervt und kam einige Schritte auf Grimzhag und Zugrakk zu. Der linke Fangzahn der breitschultrigen Grünhaut fehlte. Sie musterte die beiden Fremden für einen kurzen Moment und verzog dann mürrisch ihr Gesicht.

»Was wollt ihr in Roughfort?«, grunzte der Wächter und aus dem Hintergrund kam ein zweiter hinzu.

»Wir wollen zu Cuglakk dem Schamanen!«, antwortete der Häuptling der Mazauk ruhig.

»Zum alten Superhirn?«, lachte der Orksoldat.

»Ja! Ist er in Roughfort?«, drängte Zugrakk.

»Cuglakk ist unser größter Denker und sozusagen eine prominente Person. Viele Orks von außerhalb wollen zu ihm, um sich das ganze komische Zeug anzuhören, was er immer erzählt. Er ist allerdings schon sehr alt und hört verdammt schlecht«, erklärte die Wache.

»Wir dürfen also rein, wie?«, brummelte Grimzhag.

Wortlos deutete die Orkwache auf die Innenfläche ihrer großen, grünbraunen Klaue. Damit war die Antwort klar.

»Und?« Zugrakk wurde ungeduldig.

»10 Silbermünzen oder was Wertvolles!«, meinte die Wache.

»10 Silbermünzen?«, knurrte Grimzhag entsetzt und sein Gnogg bekam augenblicklich Blähungen, weil sich sein Reiter so aufregte.

»Ja, das ist der Sondertarif für Besucher«, gab der große Ork vor dem Tor zurück.

»Abzocke ist das!«, schimpfte Zugrakk.

Die Wache winkte ab. »Ich mache die Preise nicht …«

»Verflucht!«

Der Ork am Tor grinste. »Wenn ich euch eine Empfehlung geben darf, dann übernachtet in der Nähe des Cramoggviertels. Das ist die beste Gegend der Stadt.«

Wütend bezahlte der Häuptling die 10 Silbermünzen und ritt anschließend mit seinem Freund durch das geöffnete Tor. Laut wetternd ließ er sich über die überteuerten Preise aus und erklärte seinem Freund, dass man in der Steppe grundsätzlich auf ehrlichere Orks traf.

Während die große Grünhaut schimpfend auf ihrem Gnogg durch die schlammigen Straßen der Stadt ritt, wurde sie von einer Vielzahl einheimischer Orks angegafft. Einige der Bewohner starten den jungen Brüller skeptisch oder auch grimmig an.

»Keine Ahnung, was das für Snags sind, Orgak. Aber die sind nicht von hier, das sieht man doch«, hörte Grimzhag einen alten Ork hinter sich tuscheln.

Nachdem die beiden Besucher eine Weile durch die Straßen von Roughfort geritten waren und eine Vielzahl verdreckter und halb zerfallener Häuser passiert hatten, erreichten sie »die beste Gegend der Stadt«, das Viertel neben der Cramoggsiedlung.

»Sollen wir heute noch diesen alten Schamanen aufsuchen oder legen wir uns jetzt erst einmal auf's Ohr?«, grummelte Zugrakk müde.

»Ach, jetzt sind wir schon so viele Sonnen durch die Gegend geritten, da kommt es auf eine weitere Sonne auch nicht mehr an. Ich schlage vor, dass wir irgendwo was essen und dann bis morgen durchpennen«, meinte Grimzhag und betrachtete

nachdenklich ein altes Orkhaus, dessen obere Etage eingestürzt war. Irgendeine oberschlaue Grünhaut hatte daraufhin einfach eine äußerst schiefe Holzkonstruktion als provisorisches Dach angefertigt. Überall ragten nun Bretter und Balken heraus. Aus dem offenen Fenster drang der Geruch von verbranntem Ruumphfleisch.

Die beiden Orks suchten sich ein Nachquartier bei einer in die Jahre gekommenen Grünhaut und versuchten in ihren völlig verwanzten und grob zusammengenagelten Betten zu schlafen. Doch der nächtliche Lärm in diesem angeblich guten Stadtviertel war beträchtlich.

»Wenn du ein Problem hast, dann komm doch einfach raus, Agzhag!«, schallte es mitten in der Nacht über die Straße und ein wütendes Gezeter folgte.

»Ja, warte nur, du stinkender Drecksack! Ich komme jetzt raus!«, hörte Grimzhag und knurrte benommen.

»Verfluchtes Pack!«, zischte Zugrakk und torkelte aus seinem Bett. Er schlich zum Fenster und schaute herunter auf die Straße, wo sich gerade zwei betrunkene Orks anbrüllten, um sich anschließend gegenseitig mit abgebrochenen Stuhlbeinen zu verprügeln.

Grimzhag stieß seinen Freund mürrisch zur Seite und lehnte sich aus dem Fenster. »Habt ihr noch nie etwas von Nachtruhe gehört, ihr Idioten!«

Doch die beiden Orks ließen sich nicht beirren und verdroschen sich noch eine Weile. Fluchend ging Grimzhag zurück ins Bett und presste sich die Klauen auf die Ohren.

»Demnächst komme ich mit Trogark und seinen Leuten. Dann bist du reif!«, brüllte einer der beiden Streithähne.

»Meinst du, ich habe vor Trogark Angst? Hä? Meinst du das? Hä?« Es folgte eine laute Orgie gegenseitiger Beschimpfungen. Dann wurde die Schlägerei fortgesetzt.

Zugrakk knurrte verzweifelt und drehte sich mit dem Kopf zur Wand. »Das beste Viertel der Stadt, wie?«

Ein besonders dürrer Goblin, der Grimzhag nur bis zur Hüfte reichte und sich mit einer Ausnahmegenehmigung in der Stadt aufhalten durfte, weil er der erste

Diener des Schamanen war, verbeugte sich und sagte: »Der weise Cuglakk möchte euch jetzt sehen.«

»Ich bin wirklich gespannt«, flüsterte der junge Brüller und knuffte Zugrakk in die Seite.

Der Goblin führte die beiden Besucher durch einen langen Gang, der mit bunten Wandteppichen und Malereien geschmückt war, und von einigen Fackeln an den Wänden erhellt wurde. Alles sah erstaunlich sauber und gepflegt aus – im Gegensatz zum Rest der Stadt. Schließlich schob der Diener einen schwarzen Vorhang zur Seite und gab den Blick auf einen runzeligen, uralt aussehenden Ork frei. Die Grünhaut, welche völlig abgemagert, buckelig und sehr klein war, schielte Grimzhag und Zugrakk entgegen. Sie saß auf einem Hocker aus Holz und umklammerte einen Schamanenstab mit ihren knochigen Klauen, der mit Tierzähnen und allerlei bunten Steinen behängt war.

»Ah, wieder welche …«, sagte Cuglakk und entblößte seine letzten, noch verbliebenen Zähne zu einem Lächeln.

»Ich bin Grimzhag, der Häuptling der Mazauk. Und das ist mein Freund Zugrakk«, sagte dieser und verbeugte sich vor dem Weisen, der ruhig auf dem Hocker sitzen blieb.

»Ja, ja …«, murmelte der greise Ork.

»Ich bin Zugrakk!«, fügte dieser hinzu.

»Hat der da schon gesagt!«, antwortete der Schamane schnaufend und deutete auf Grimzhag.

Der Weise hustete und versuchte sich aufzurichten, dann sank er keuchend auf seinen Hocker zurück. Schließlich half ihm sein Goblindiener und der alte Ork watschelte zu Grimzhag herüber, um diesen genauer zu betrachten.

»Ein Grauauge! Sehr interessant! Einer von den Großen«, sagte er.

»Jetzt fängt der auch damit an«, stöhnte Zugrakk leise hinter dem breiten Rücken seines Freundes.

»Was wollt ihr kleinen Brüller denn vom alten Cuglakk wissen?«, fragte der Denker und schwankte ein wenig umher.

»Ich bin den weiten Weg aus den nördlichen Steppen bis nach Roughfort gekommen, damit Ihr mir alles über die Geschichte des Orkvolkes erzählen könnt, weiser Schamane. Ich bin der Häuptling des Mazaukstammes«, erklärte Grimzhag.

»Mazaukstamm? Den kenne ich nicht. Muss sehr klein sein, sonst würde ich ihn kennen. Aus der großen Steppe, sagst du, wie? Das ist sehr weit. In der Tat! Ja! Ja!«, murmelte der Geistesbegabte und bekam plötzlich einen schweren Hustenanfall.

»Geht es, Herr?«, sorgte sich der Goblin und klopfte Cuglakk auf den krummen Rücken.

»Es geht! Weg von mir, Snag! Es geht mir gut!«, knurrte der grüne Greis verärgert und legte seinem Diener die Klaue in den Nacken, was bedeutete, dass er wieder verschwinden sollte. Sofort verließ der Goblin den Raum.

»Er ist ein guter Snag, aber er nervt mich gelegentlich«, murrte der Schamane und setzte sich wieder auf den Hocker.

»Kennt Ihr die Geschichte unseres großen Volkes denn, Weiser?«, hakte Grimzhag nach.

Cuglakk grinste mit wissendem Blick. »Ich weiß mehr als alle anderen Orks zusammen, kleiner Brüller. Aber soll ich dir jetzt alles erzählen, was mir über unser Volk bekannt ist? Alles über die großen Könige und Krieger der alten Zeit, als uns die Götter noch wohlgesonnen waren?«

Die Augen des Häuptlings leuchteten erwartungsvoll und neugierig streckte er seine Zunge heraus. Zugrakk wirkte hingegen genervt und kratzte sich am Kopf.

»Das wäre sehr nett, weiser Cuglakk!«, brummte Grimzhag demütig.

»Endlich mal ein Ork, der etwas wissen will. Heute sind sie doch in der Masse alle dumm wie Gnoggbullen. Es wird immer schlimmer mit unserer Jugend. Keine Vorbilder und schlechtes Blut, junger Brüller. Aber ein Grauauge will immer etwas wissen, damit er große Taten vollbringen kann. Dieser Ork ist ein echtes Grauauge. Ja! Ja!«

»Also wollt Ihr mich mit mehr Wissen beschenken, Geistesbegabter?« Grimzhag war gespannt.

»Alles will er wissen vom alten Cuglakk. So ein kluges Grauauge, will alles erfahren, bevor der alte Cuglakk zu den Wirbeln der Seelen fliegen muss«, nuschelte der fast zahnlose Schamane mit dem eingefallenen Runzelgesicht.

»Die Orks sind ein grausames, tückisches und herzensböses Volk. Sie machen nichts Schönes, aber viel Zweckmäßiges. Tunnel, Schächte und Stollen anlegen können sie, wenn sie sich Mühe geben, so gut wie die geschicktesten Bergleute unter den Zwergen; meistens aber sind sie schmutzig und schlampig. Hämmer, Äxte, Schwerter, Dolche, Spitzhacken, Zangen und Folterwerkzeuge herzustellen, verstehen sie sehr gut, lassen sie sich aber oft auch nach ihren Entwürfen von anderen anfertigen, von Gefangenen und Sklaven, die für sie schuften müssen, bis sie aus Mangel an Licht und Luft tot umfallen«, murmelte der Weise und seine beiden jungen Gäste sahen ihn verdutzt an.

»Wer hat das gesagt, junger Brüller?«, fragte Cuglakk dann und musste wieder husten.

Grimzhag und Zugrakk stießen einen leisen Würgelaut aus und gaben damit zu, dass sie keine Ahnung hatten.

»Geht es euch gut, Allwissender?«, schallte es aus dem Nebenraum.

»Der Goblin bleibt draußen!«, keuchte Cuglakk. »Dem alten Ork geht es gut! Keine Snags jetzt, wenn ein Grauauge zu Besuch ist!«

»Von wem stammen diese Worte, Schamane?«, wollte Grimzhag wissen.

»Von wem?« Cuglakk knurrte und ließ seinen Stab kreisen. »Von einem Menschling, der nur Schlechtes über uns geschrieben hat. Ein elender Schreiber der Menschlinge. Johann Tolkor der Gelehrte wurde er genannt.«

»Grausam, tückisch, böse …«, brummelte Zugrakk. »Kommt doch eigentlich hin. Also ich rege mich darüber nicht auf.«

»Dummer Krieger! Der hat uns gehasst, dieser elende Menschling. Wir sind nicht böse, nur weil wir den Krieg achten. Die Welt gehört den Starken und der Starke hat immer Recht. So wollten es einst die Götter, als sie die Welt erschaffen haben. Also sind wir nicht böse, sondern nur kriegerisch. Hätten die Götter nicht gewollt, dass es Krieg gibt, dann hatten sie den Krieg nicht in unsere Welt kommen lassen«, schimpfte der Schamane und richtete seinen knochigen Zeigefinger auf Zugrakk.

»Menschlinge sind der letzte Dreck!«, schnaubte Grimzhag und befahl seinem Freund, den Mund zu halten.

»Sie hassen uns, weil wir sind, wie wir sind, junger Brüller. Und die anderen Völker hassen uns auch. Aber man darf diese Lügenhetze als Ork nicht glauben. Wir sind nicht der Abschaum, sondern die Krone der Schöpfung.« Der Orkgreis regte sich immer weiter auf und verschluckte sich dann.

»Erzählt mir alles, weiser Cuglakk!«, bat Grimzhag und klopfte dem hustenden Altork mit der Faust auf den Rücken.

»Sehr höflich, junger Brüller«, schnaufte der Weise. »Endlich mal ein junger Ork mit guten Manieren.«

Kurz darauf ließ sich der Schamane eine Vielzahl von alten Schriftrollen bringen und schwatzte munter drauf los. Grimzhag war erstaunt, denn der Greis schien die meisten alten Geschichten und Sagen der Orks aus dem Gedächtnis erzählen zu können. Er war inzwischen 129 Jahre alt. Derartige Lebenspannen erreichten bei den Grünhäuten höchstens die Geistesbegabten oder die Grauaugen. Gespannt lauschte Grimzhag jedem seiner Worte.

Cuglakks Prophezeihung

Der Weise schnaufte vor Anstrengung und schien Mühe zu haben, sich auf den Beinen zu halten. Grimzhag und Zugrakk saßen am anderen Ende der kleinen Kammer auf zwei Hockern und lauschten ehrfürchtig dem langen Vortrag des kauzigen Altorks.

»Eine weitere Sage ist die vom ersten Großreich der Orks, dem Reich von Khroog, das angeblich die gesamten Dunklen Lande, das Felssäulengebirge, das Eisgebirge und sogar die Steppen des Ostens beherrscht haben soll. Es war vor über zehntausend Sonnenzyklen, als unsere Ahnen dieses legendäre Imperium gegründet haben. Damals waren selbst die Elben, Khuz und Menschen noch schwach und konnten dem Reich von Khroog nicht trotzen.

Die Orks von Khroog, so berichtet die Sage, verfügten über magische Waffen, die sie aus dem fliegenden Schiff der Götter mitgebracht hatten. Diese Waffen

konnten Blitze verschießen und selbst einen gepanzerten Mann töten. Doch irgendwann versagten sie ihren Dienst und niemand wusste mehr, wie man sie noch reparieren konnte. Ob das alles wahr ist, ist allerdings eine andere Frage«, erklärte Cuglakk.

»Und dann?« Grimzhag brummte erwartungsvoll.

»In den folgenden Zeitaltern wanderten die Orks weiter nach Westen, wo sie irgendwann das mächtige Reich von Graathag im nördlichen Felssäulengebirge gründeten und eine Reihe gewaltiger Festungen erbauten. Damals waren die Menschlinge noch klein und mickrig und versteckten sich voller Angst vor unseren Ahnen«, knurrte der Schamane und hob die Klaue.

»Großartig!«, rief der junge Häuptling und streckte begeistert die Zunge heraus. Solche Geschichten hörte jeder Ork gern.

»Wie auch immer, die Macht der alten Orks wuchs und wuchs. Dort, wo heute die große Mauer von Manchin in den Himmel ragt, gründete der berühmte Orkherrscher Quarrukk der Mutige in der alten Zeit das Reich von Gashgroth und ließ seine Hauptstadt Thruglash bauen – und viele weitere mächtige Städte.

Und auch das Orkreich von Umphaath, das vor Tausenden von Sonnenzyklen von Grashnok IV. im Westen gegründet wurde, darf man nicht vergessen. Alle Menschlinge mussten sich vor Grashnok beugen und ihm Tribute zahlen. Man erzählt sich, dass die Hauptstadt seines Reiches mitten in Aurania gewesen sein soll. Aber das ist alles schon so lange her, dass niemand mehr genau sagen kann, wo das gewesen ist, ihr kleinen Brüller.«

»Grashnok der Große! Was für ein Ork!« Grimzhags begeistertes Schnaufen wurde immer lauter.

»Ja, aber das ist sehr, sehr lange her und das, was ich euch sage, sind lediglich uralte Überlieferungen. Dann jedenfalls kamen die Elben von ihrer Insel Galathol herüber nach Aurania und gründeten selbst ihre ersten Kolonien. Diese langen Kerle sind ein kluges Volk, das muss man ihnen lassen. Sie wurden schnell zu einer Macht, die unseren Ahnen große Probleme bereitete. Viele Schlachten wurden zwischen Orks und Elben geschlagen, wie die alten Sagen berichten«, sagte Cuglakk.

Seine jungen Gäste schwiegen und hörten ihm weiterhin interessiert zu.

»Irgendwann kamen die Khuz hinzu, die inzwischen auch viel gelernt hatten und sich im Felssäulengebirge ausbreiteten. Zusammen mit den Elben bekämpften sie unsere Ahnen in langen, blutigen Kriegen, doch eines Tages zerstritten sie sich mit den Schmalen, die sich schon immer für etwas Besseres gehalten hatten, und zogen gegen diese in den Krieg.

Das war gut für uns Orks, denn Elben und Zwerge bekämpften sich daraufhin gegenseitig und wurden dadurch schwach. Es ist etwa 4.000 Sonnenzyklen her, wenn die alten Aufzeichnungen stimmen, da mussten sich die Elben wieder aus Aurania zurückziehen, so sehr waren sie durch ihre langen Feldzüge gegen die Khuz dezimiert und geschwächt worden.

Unsere Ahnen unter ihrem großen Herrscher Morthor dem Sehnigen nutzen ihre verzweifelte Lage aus und eroberten ganz Aurania. Die Elben verschwanden schließlich wieder auf ihre verfluchte Insel da hinten im Meer und wir wurden erneut zur ersten Macht im Westen.

Die alten Herrscher bauten große Städte und Festungen in dieser Zeit. Nicht nur in den Grenzlanden, sondern auch im Herzen von Aurania. Dorthin krochen dann die Menschlinge, um den Orkkönigen ihre Tribute zu überbringen«, sagte Cuglakk gehässig.

»So gehört sich das!« Zugrakk ballte die Faust und grinste.

»Ruhe! Keine Zwischenrufe, ihr Snaghirne!«, zischte der Weise und fuchtelte mit seinem Schamanenstab herum. »Doch dann, als unsere Ahnen keine richtigen Feinde mehr hatten, gegen die sie ehrenvoll kämpfen konnten, zogen sie am Ende gegeneinander in den Krieg und zerstörten selbst das große Reich, das sie zuvor im Westen errichtet hatten. Die alte Sage über den Fall der westlichen Grünhäute ist tragisch, das sage ich euch.

Als der Menschlingskönig Arasig schließlich irgendwann seine Artgenossen gegen uns vereinte, waren unsere Vorfahren schon lange nicht mehr so mächtig, wie in den alten Epochen. Zu diesem Zeitpunkt hatten sich die führenden Grauaugengeschlechter durch ihre inneren Kämpfe bereits gegenseitig zerfleischt. Dennoch war Arasig ein großer Menschlingshäuptling, das muss man selbst als Ork zugeben. Er besiegte die alten Grünhäute in mehreren Schlachten, wobei die Schlacht am Leuchtenden Pass sicherlich die bekannteste ist. Den Rest kennt ihr ja

bereits. Nach Arasig begann der große Niedergang unserer Art«, dozierte der schrullige Schamane und brach dann vor Erschöpfung beinahe zusammen.

»Die Götter sollen Arasigs Geist verfluchen und ihn für immer im Wirbel der Seelen gefangen halten!«, schnaubte Grimzhag.

Der Weise grinste. »Man kann die Geschichte nicht mehr verändern, junger Brüller. Daran musst du dich gewöhnen. Vergangene Zeiten sind vergangen, egal ob sie uns Orks in guter oder schlechter Erinnerung geblieben sind. Heute haben uns jedenfalls die anderen Völker Antariksas schon lange überrundet. Das ist die traurige Gegenwart und alles Geschimpfe wird daran auch nichts mehr ändern. Offenbar haben uns die Götter ihre Liebe entzogen und sie den Menschlingen geschenkt.«

»Waf?«, schmatzte Zugrakk und sah seinen Freund fragend an.

»Da hinten, du Trottel! Das Haus!«, antwortete der Häuptling und deutete auf ein baufälliges Gebäude.

Zugrakk verschlang den Rest des Ruumphschenkels und stieß einen lauten Rülpser aus. Dann grinste er dämlich.

»Ja, und?«

»Die Wandmalerei dort hinten! Das ist bestimmt etwas aus der orkischen Geschichte«, brummte Grimzhag nachdenklich.

Er wandte seinen neugierigen Blick einem bereits völlig verblassten Schlachtengemälde zu, das wohl schon vor langer Zeit an die Außenwand des Hauses gegenüber gemalt worden war. Das Bild zeigte einen großen Orkfeldherren, der eine brüllende Kriegerschar in den Kampf gegen die Menschen führte.

Sein Begleiter hatte dafür offenbar nicht viel übrig und verdrehte lediglich genervt die Augen. Er kaufte noch einen weiteren Ruumphschenkel von einem dicklichen Ork, der seinen qualmenden Grill mitten auf dem Gehweg aufgebaut hatte. Glücklich kam er kurz darauf wieder zu Grimzhag zurück und mampfte laut schmatzend weiter.

Um die beiden Orks herum wimmelte es von Artgenossen. Ein paar Warnoxkühe wurden unter dem kehligen Gebrüll eines Viehhändlers über die Straße getrieben und irgendwo in einem der heruntergekommenen Häuser sang ein offenbar

angetrunkener Ork ein Lied im roughforter Dialekt. Für Grimzhag hörte sich das alles sehr komisch und disharmonisch an – was es zweifellos auch war.

Zugrakk und er gingen noch etwas die Straße herunter und kämpften sich durch einen Pulk aufgeregt schwatzender Grünhäute, die von Sekunde zu Sekunde lauter wurden. Sie kamen schließlich zu einem kleinen Marktplatz, der von vielen halb zerfallenen Häusern mit zusammengeflickten Flachdächern umgeben war. Dieser Teil Roughforts musste schon sehr alt sein, wie Grimzhag bemerkte.

»Ich könnte mich heute den ganzen Tag lang nur vollfressen, Alter. Hier gibt es so viel leckeres Zeug. Fremde Kulturen und so was sind immer interessant, so lange es was zu futtern gibt«, grunzte Zugrakk mit der Weisheit eines gewöhnlichen Orkkriegers und ging zu einem Stand, an dem gebratene Triggnüsse verkauft wurden. Grimzhag sah ihm nach und wartete gelangweilt.

»Daf fmeckt auch fehr gut. Muffte mal probieren, Kumpel«, berichtete Zugrakk einen Augenblick später und stopfte sich massenweise Nüsse ins Maul.

»Roughfort ist eine der ältesten Orkstädte, wie mir Soork erzählt hat. Vielleicht sollten wir uns hier noch ein wenig umsehen und nach ein paar alten Kulturdenkmälern Ausschau halten. Ein paar sind ja noch da, auch wenn sie in einem furchtbaren Zustand sind«, sagte der Häuptling. Für Zugrakk klang er mal wieder wie ein oberlehrerhafter Geistesbegabter.

»Triggnüffe könnt iff freffen, biff iff platff!«, war die Antwort seines Freundes, dessen grüne Backen kurz vor der Explosion stehen mussten.

»Ach, Zugrakk …«, stöhnte Grimzhag.

»Waf iff denn?«

»Nichts! Vergiss es!«

»Wilffte niffts?« Der Orkkrieger hielt seinem Freund eine Klaue voller Nüsse unter die Nase, doch dieser würgte verneinend.

Plötzlich stieß der Häuptling ein begeistertes Schnaufen aus und ging zu einer steinernen Stehle, die eben noch von einem großen Marktstand verdeckt gewesen war. Das kleine Monument, das zwischen zwei alten Häusern stand, war voll mit altorkischen Inschriften und einer Reihe von Piktogrammen. Grimzhag war hellauf begeistert und vergass sogar Zugrakks ohrenbetäubendes Schmatzen hinter seinem Rücken.

»Waff iff daff denn?«, nervte dieser.

»Schnauze, du Snaghirn! Ich versuche gerade die Inschrift zu übersetzen …«, gab Grimzhag zurück.

»Aha?« Zugrakk rülpste.

»Gewidmet dem großen König Guntrogg dem Kühnen. Erbauer … Erbauer der Festung … der Festung Uxmac …«, murmelte das Grauauge und bemühte sich, den altorkischen Glyphen einen Sinn zu entnehmen. Viele der Schriftzeichen waren den modernen Symbolen, die die Grünhäute verwendeten, noch recht ähnlich.

Sein kulturell weniger interessierter Freund, der aus der Reise nach Roughfort keinesfalls einen Bildungsurlaub machen wollte, hatte inzwischen sämtliche Triggnüsse verschlungen.

»Ich hol noch ein paar! Bis gleich!«, grunzte er und verschwand.

Grimzhag ignorierte Zugrakks einfältiges Geschwätz und selbst der Lärm, den die Orks auf dem Markt machten, erreichte seine Ohren nicht mehr. Er war in Gedanken schon wieder in der guten, alten Zeit und sah vor seinem geistigen Auge die glorreiche Orkherrlichkeit vergangener Tage.

Cuglakk saß mitten im Raum auf dem Boden und der Duft von Räucherkerzen stieg in Grimzhags Nase. Fasziniert sah der Häuptling dem alten Ork dabei zu, wie er langsam in Trance verfiel und seine Gedanken in die Zukunft reisen ließ.

»Oioooh!«, machte der Geistesbegabte immer wieder und ließ seinen buckeligen Oberkörper ständig vor und zurück wippen.

»Oioooh!«

Zugrakk stand neben dem jungen Brüller und wirkte angesichts der angeblichen Zukunftsreise des Schamanen etwas skeptisch.

»Oioooh!«

Auf einmal musste der Weise husten, riss die Augen auf und fluchte aus voller Kehle.

»Elender Mist! Wie ich diesen Husten hasse! Wenn jetzt der Goblin kommt, schlage ich ihn mit dem Stab!«, meckerte er.

Schließlich musste Cuglakk einen neuen Versuch starten, um einen Zustand tiefster Trance zu erreichen. Er schickte seine Seele erneut auf die Reise in die nahe Zukunft, um einen Blick auf das weitere Leben des jungen Häuptlings zu werfen.

»Oioooh!« Zugrakk musste grinsen.

Nach einer Weile wirkte der Geistesbegabte völlig weggetreten. Sabberfäden hingen ihm aus dem Maul und seine roten Augen hatten sich seltsam verdreht. Die beiden Gäste wagten es einen Augenblick lang nicht, irgendeinen Laut von sich zu geben und starrten den Weisen verwundert an.

»Der hat doch 'n Pfeil im Kopf!«, knurrte Zugrakk leise und tippte Grimzhag auf den Rücken.

»Ruhe!«, zischte dieser.

»Oioooh!«

Cuglakks Körper begann zu zittern und der alte Ork murmelte eine Reihe unverständlicher Worte vor sich hin. Sein Anblick war äußerst skurril. So etwas waren sie vom Geistesbegabten ihres Stammes nicht gewöhnt.

»Brennen!«, flüsterte der Weise.

»Brennen! Städte brennen und viel Tod! Viel Tod und das Brennen werden kommen!«

»Vereiniger der Stämme! Geballte Faust!«

»Gauauge findet Grauauge – Krieg!«

»Horden kommen!«

»Brüllende Horden! Stampfende Horden!«

»Vereiniger der Horden!«

»Götter lieben uns!«

»Götter wollen es!«

»Götter schicken den einen!«

»Grimzhag der eine Ork!«

»Grauäugige! Sie werden wieder groß sein!«

Kurz darauf stieß der Schamane einen lauten Schrei aus und sank daraufhin zuckend zusammen. Er wälzte sich auf dem Boden und gab eine Reihe fremdartiger, gurgelnder Laute von sich. Seine beiden Gäste betrachteten das Schauspiel

und waren sprachlos. Irgendwann kam der Greis wieder zu sich und klammerte sich brummend an seinem Schamanenstab fest, während sein Blick langsam wieder klarer wurde.

Der junge Häuptling war fasziniert und pfiff vor Aufregung. Cuglakk hatte offenbar tatsächlich seine Zukunft gesehen.

»Sagt mir alles, Schamane! Wie wird mein Leben weitergehen?«, drängelte Grimzhag.

Der Weise war noch immer völlig verwirrt. »Ich kann mich an nichts erinnern. Ich habe etwas gesehen, aber in meinem Kopf ist kein Bild geblieben, um darüber zu sprechen«, lallte er.

»Hä?« Zugrakk war überfordert.

»Ihr habt gesagt, dass ich der Vereiniger der Orks sein werde. Die Grauaugen werden zurückkehren und unser Volk wird wieder groß sein!«, grunzte Grimzhag.

»Das habe ich gesagt, junger Brüller?«, wunderte sich Cuglakk.

»Ja! Ihr habt gesagt, dass ich der eine Ork sein werde, der die Stämme vereinen wird – im Auftrag der Götter. Du hast es doch auch gehört, nicht wahr, Zugrakk?«

»Auf jeden Fall! Ich bin mir ganz sicher. Grimzhag der eine Ork!«, versicherte der Freund des Häuptlings.

»Der eine Ork!«, stieß der junge Brüller begeistert aus und hob die Faust. »Ihr habt es gesehen, Schamane!«

Der Weise erklärte, dass sich ein Geistesbegabter üblicherweise nicht mehr an das erinnern konnte, was er in der Zukunft gesehen hatte. Deshalb mussten auch stets andere Orks dabei stehen, um mitzuhören, was man im Zustand der Trance von sich gab.

Grimzhag jedenfalls war sich absolut sicher. Er würde, laut dem Weisen, der eine Ork werden, der große Vereiniger der Stämme. Der Häuptling quiekte vor Freude und konnte sein Glück kaum in Worte fassen.

»Du wirst der eine Ork werden, der unser Volk wieder groß machen wird! Habe ich das wirklich gesagt, junger Brüller?«, wollte Cuglakk noch einmal wissen und sah seinen grauäugigen Gast verwirrt an.

»Ja! Es gibt keinen Zweifel! Das habt Ihr in der Zukunft gesehen, großer Schamane!« Grimzhag umarmte den wesentlich kleineren Ork und erdrückte ihn fast mit seinen langen, muskulösen Armen.

»Ich danke Euch, Weiser! Ich danke Euch!«, rief er dann euphorisch.

Kurz darauf verließen die beiden jungen Orks das Haus des berühmten Geistesbegabten wieder und Grimzhag schritt mit stolz geschwellter Brust heraus auf die Straße. Morgen wollte er wiederkommen, um sich von Cuglakk noch mehr über die glorreiche Geschichte der Grünhäute erzählen zu lassen. Die Vision des Schamanen hatte soeben sein Leben verändert.

Derweil beugte sich der alte Ork aus dem Fenster, sah seinen zwei Gästen aus der fernen Steppe nach und blickte dann kichernd auf seinen Goblindiener herab, der inzwischen wieder in die Kammer gekommen war.

»Das wird auch immer anstrengender. Aber mit der Zukunftsseherei macht man eben den meisten Umsatz. Das große Grauauge und sein Kumpel haben diesen Unsinn offenbar tatsächlich geglaubt«, brummte der Schamane und musste plötzlich schallend lachen. Dann bekam er erneut einen Hustenanfall.

Es war eine Tatsache, dass Cuglakk unglaublich viele alte Überlieferungen des Orkvolkes kannte und sein Geschichtswissen geradezu überragend war. In die Zukunft sehen konnte er jedoch nicht, aber derartige Einlagen gehörten für den berühmten Schamanen nun einmal zum Geschäft. Vom Denken allein, konnte man sich auch nichts kaufen, wie Cuglakk meinte.

Jedenfalls kamen Grimzhag und Zugrakk am nächsten Tag wieder und lauschten diesmal einem sehr langen Vortrag des alten Orks über die Urgeschichte der grünhäutigen Art.

»Die alte Sage erzählt, dass die Heimat unseres Volkes im Himmel zwischen den Sternen liegt. Dort, wo auch die Götter wohnen«, sagte der Weise und stampfte auf, um seiner Aussage mehr Gehalt zu verleihen.

»Zwischen den Sternen, Schamane? Das kann doch gar nicht sein, denn die Sterne sind nur kleine Lichter, die die Götter an der Himmelskugel befestigt haben, damit wir Orks in der Nacht mehr Licht haben, oder?«, kam von Zugrakk.

Als Antwort erhielt er ein entschlossenes Würgen und der Schamane winkte ab. »Das sind neumodische Auslegungen, Snaghirn. Unsere Vorfahren glaubten, dass ihre Urheimat nicht auf Antariksa, sondern auf einer anderen Welt gewesen ist. Und diese Welt befand sich irgendwo zwischen den Sternen. Dort lebten sie einst bei den Göttern und von dort kam auch das fliegende Schiff, das unser Volk vor vielen Tausend Sonnenzyklen nach Antariksa gebracht hat. Wir sind also direkte Abkömmlinge der Götter«, erklärte Cuglakk.

»Und was ist mit den Menschlingen?«, fragte Grimzhag.

»Die haben zwar ähnlich lautende Sagen, aber die sind natürlich Unsinn und vermutlich nur entstanden, um uns Orks zu schaden. Die Götter gaben unseren Vorfahren einige Menschlinge und Elben mit, so berichtet die Legende, damit sie uns auf Antariksa dienen sollten«, knurrte der Weise.

»Dann sind also die Orks am Anfang der Zeit von den Göttern ausgewählt worden, um Antariksa zu beherrschen?«, bohrte Grimzhag noch einmal nach.

»Natürlich!«, murrte der Schamane. »Die Götter sagten Folgendes zu unseren Ahnen: Ihr seid unsere wahren und einzigen Kinder. Euch geben wir das fliegende Schiff. Damit sollt ihr durch das Nichts bis nach Antariksa reisen und diese Welt besiedeln. Die Menschlinge und Elban geben wir euch als Diener mit, denn sie haben nur die Seelen von Tieren!«

»Auf diese Diener hätten wir besser verzichtet«, meinte Grimzhag.

»Das sehe ich auch so, junger Brüller. Jedenfalls flogen unsere Ahnen im Auftrag der Götter nach Antariksa und im hinteren Teil ihres fliegenden Schiffs waren ihre Diener, die Menschlinge und Elban, in großen Käfigen eingesperrt. Doch irgendetwas muss schiefgelaufen sein, denn die Menschlinge und Elban konnten sich befreien und kämpften im Inneren des Schiffs gegen unsere Vorfahren. Das fliegende Schiff fiel daraufhin vom Himmel und schlug im hohen Norden im Schneeland auf.

Die Menschlinge und Elban entkamen unseren Ahnen, die sie töten wollten, und flohen nach Süden, wo sie sich schnell wie eine Seuche in vielen Ländern ausbreiteten. So heißt es jedenfalls«, sagte der Weise.

»Warum habt Ihr die Elben eben als »Elban« bezeichnet, Denkender?«, wollte Grimzhag noch wissen. Er war von der uralten Legende vollkommen hingerissen.

Der Schamane fuchtelte mit seinem Stab herum und unterdrückte fluchend einen Hustenanfall. Dann erwiderte er: »In den alten Sagen nennt man die Elben noch »Elban«. Und auch die Menschlinge wurden von unseren Ahnen nicht als »Menschlinge« bezeichnet, sondern als »Udantok«. »Menschen« nennen sie sich selbst und wir Orks haben das irgendwann einfach übernommen«, grantelte der Schamane empört.

»Auch die Bezeichnung »Ork« kommt von den Menschlingen. In grauer Vorzeit hatte unser Volk nämlich einen ganz anderen Namen, aber den weiß nicht einmal mehr ich«, gestand Cuglakk.

Grimzhags Weltbild hatte soeben eine Reihe von schweren Schlägen abbekommen und der junge Brüller schnaufte aufgeregt. Inzwischen war er leicht überfordert.

»Die Menschlinge sollen die Dinge von uns übernehmen und nicht wir von ihnen!«, grollte er.

»Seit dem verlorenen Krieg gegen Arasig vor über 2500 Sonnenzyklen, geht es mit unserer Art bergab. Sieh dich doch um, kleiner Brüller. Die mächtige Rasse der Grauaugen ist schon fast vergangen und wir Geistesbegabten allein können unser Volk nicht führen. Dafür sind wir nicht gemacht, die Grauaugen aber schon. Doch man hat deine Vorfahren nach der großen Niederlage gegen den Menschlingskönig Arasig jahrhundertelang verfolgt und beinahe ausgerottet. In den Ländern der Menschlinge haben sie alle unsere Stämme vernichtet und den kläglichen Rest unseres Volkes in die Einöden des Ostens vertrieben.

Damals wurden wir Orks von den Menschlingen und ihren Verbündeten, den Khuz und Elben, fast vollständig ausgelöscht. Sie kannten mit unseren geschlagenen Ahnen kein Erbarmen und töteten jeden Ork, den sie erwischen konnten. Es war eine Zeit der Trauer und des endlosen Leids für unser Volk, aber wenigstens sind ein paar unserer Vorfahren am Leben geblieben, so dass unsere Art weiter existieren konnte«, erklärte Cuglakk mit einem traurigen Brummen.

In Grimzhags und Zugrakks Augen brannte derweil der Hass. Leise knurrend starrten sie den Schamanen an und fletschten die Zähne.

»Könnt Ihr mir noch einmal die Geschichte des Menschlings Arasig erzählen?«, zischte der Häuptling mit unterschwelliger Wut.

Cuglakk hob die Klauen. »Nein, jetzt reicht es langsam. Nun ist es Zeit für meine Bezahlung, zorniger Brüller. Die sollten wir nicht vergessen.«

Grimzhag grunzte verdutzt. »Bezahlung?«

»Ja, natürlich! Ich habe euch beiden sehr viel Zeit gewidmet, Häuptling der Mazauk. Und jetzt will ich bezahlt werden!«, murrte der Weise.

Grimzhag und Zugrakk sahen sich hilfesuchend an und ließen ratlos die Zungen heraushängen. Das hatten sie nicht eingeplant.

Am nächsten Tag ging es zurück nach Hause. Da weder der Orkhäuptling noch sein Kumpel mit einer saftigen Rechnung für Cuglakks Beratungstätigkeit, inklusive Hellseherei, gerechnet hatten, waren sie in eine unangenehme Lage geraten, denn der alte Weise hatte damit gedroht, sich im Falle der »Schamanenprellerei« an den örtlichen Orkkönig zu wenden.

Schließlich musste ihm Grimzhag seine neue Rüstung überlassen und auch Zugrakk war gezwungen worden, sein Kettenhemd, samt Helm und Schild, abzugeben. Damit hatte sich Cuglakk schließlich zufrieden gegeben, denn für gute Rüstungen bekam man auf dem Markt von Roughfort immer einen guten Preis. Grimzhag war beinahe vor Wut geplatzt, als der Schamane ihm die Rechnung überreicht hatte, doch letztendlich musste er sich fügen. Hier in Roughfort galten andere Gesetze als in den Weiten der Steppe.

Doch der anfängliche Zorn des Orkhäuptlings verrauchte angesichts der großartigen Prophezeiungen des Weisen recht schnell und bald versank der junge Brüller immer wieder in Tagträume. Es betrachtete es jetzt tatsächlich als seine Mission, die Orks der Steppen zu vereinen und ein großer Kriegsherr zu werden. Sein Freund Zugrakk war hingegen noch nach wie vor skeptisch, doch Grimzhag ließ sich auch durch die Zweifel seines Gefährten nicht davon überzeugen, dass ihnen der Schamane lediglich Unsinn erzählt hatte, um seine Kasse aufzufüllen.

Was Cuglakk gesagt hatte, entsprach zutiefst den innersten Wünschen und Träumen des grauäugigen Häuptlings der Mazauk und dieser wollte unbedingt daran glauben. Es gab für einen Ork kein größeres Schicksal, als eines Tages zu einem legendären Feldherren zu werden. Grimzhag verrannte sich immer mehr in die Vorstellung, eine von den Göttern auserwählte Grünhaut zu sein, und sprach auf

dem langen und beschwerlichen Nachhauseweg ständig von Cuglakks Zukunftsvision und der neuen, wahren Lebensaufgabe, die er nun gefunden hatte.

Die Orks sollten wieder ein großes, mächtiges und starkes Volk werden und Grimzhag schwor sich, sein Möglichstes dafür zu tun. Es war an der Zeit, den anderen Völkern wieder wie ein kraftvoller und entschlossener Ork entgegenzutreten und die Spezies der Grünhäute aus ihrem trostlosen Schattendasein zu befreien. Lange genug hatte man Grimzhags Volk gedemütigt und nun sollten die Orks zurückkehren, um endlich Rache zu üben. Nicht nur seinen Vater und seinen Bruder hatten die elenden Menschlinge auf dem Gewissen, dachte Grimzhag. Nein, das war nichts im Vergleich zu dem, was sie seiner Art als Ganzes angetan hatten. Die Boshaftigkeit der Menschen reichte noch viel weiter. Beinahe wären die Grünhäute von ihnen gänzlich ausgerottet worden und ihre alten Reiche waren durch Menschenhand verwüstet worden. Die Grauaugen waren heute auf eine kleine Schar von Orks zusammengeschrumpft und daran waren die Menschen schuld.

Der Häuptling des kleinen und unbedeutenden Stammes der Mazauk kam innerlich nicht mehr zur Ruhe. Er wurde immer zorniger, je mehr er über alles nachdachte. Auch die Erinnerung an die von den Khuzbaath versklavten Goblins hatte den jungen Brüller darin bestärkt, dass es Zeit war, endlich zurückzuschlagen. Er musste etwas unternehmen, obwohl er nur ein gerade einmal 24 Sonnenzyklen alter Anführer eines winzigen Stammes in der Einöde war. Was er allerdings genau tun sollte, wusste Grimzhag noch nicht, aber während der weiten Reise zurück in die Steppe grübelte er ununterbrochen darüber nach. Zugrakk fand ihn bald regelrecht unheimlich und hielt ihn zeitweise sogar für verrückt. Doch das störte Grimzhag nicht und er ignorierte die Bedenken seines besten Freundes stets mit einem ärgerlichen Knurren. Vielleicht hatten ihn die Götter wirklich ausgewählt, damit er das Gleichgewicht der Welt wieder herstellte und dem Volk der Orks seine alte Größe zurückgab. Er wusste es noch nicht, aber er wollte es unbedingt herausfinden.

Die lange Reise vom Dunklen Land zurück in die nördliche Steppe hatten Grimzhag und Zugrakk ohne größere Zwischenfälle überstanden. Das Reich der Khuz-

baath hatten sie erneut nur nachts durchquert und auch ansonsten jeden Kontakt mit anderen vermieden. Als Grimzhag dem Schamanen Soork von Cuglakks Prophezeiung berichtete, war auch dieser eher skeptisch, doch seine kritischen Bemerkungen erreichten den jungen Häuptling längst nicht mehr. Dieser war inzwischen fest entschlossen, sämtliche Nachbarstämme in einem Bündnis zu vereinen und die Macht der Orks damit zu vergrößern.

»Die Kriege untereinander müssen aufhören! Unsere Feinde sind die Menschlinge, Zwerge und Elben!«, predigte Grimzhag nun seinen Artgenossen.

Rulguk der Schmied bekam bald erneut den Auftrag, eine Rüstung für seinen Häuptling zu schmieden, was ihn wenig begeisterte. Diesmal gab es nämlich keine Silbermünzen, sondern stattdessen einen Vortrag des jungen Brüllers über Pflichtgefühl, Gemeinnutz und Disziplin. Abgesehen von der Drohung, den Kopf zu verlieren, wenn die Rüstung nicht rechtzeitig fertig war.

Es dauerte einige Dutzend Sonnen, bis Grimzhag die bisher mit ihm verbündeten Nachbarstämme wieder zu einem halbwegs brauchbaren Kampfbund zusammengeschlossen und auch seine eigenen Krieger auf Vordermann gebracht hatte. Die eine oder andere Streitigkeit im Lager, die während seiner Abwesenheit aufgekommen war, musste zunächst beseitigt werden, damit wieder Ruhe herrschte und sich der ambitionierte junge Brüller auf seine neue Aufgabe konzentrieren konnte. Er versuchte sein kleines Bündnis aus Grünhautstämmen zu vergrößern, indem er weitere Horden aufsuchte oder ihren Häuptlingen Kundschafter schickte.

Wo er auf Ablehnung oder gar Hohn traf, reagierte er mit einer Härte, die viele Grünhäute dem jungen Häuptling vorher nicht zugetraut hatten. Nachdem der Winter überstanden war, machte sich Grimzhag an sein Werk.

Im folgenden Jahr griffen seine Orks den rivalisierenden Stamm der Grublags ohne jede Vorwarnung an. Mit etwa 3.000 Kriegern, allem, was Grimzhag derzeit aufbieten konnte, stellten sich die Mazauk ihren Feinden und lieferten sich mit ihnen eine harte Schlacht, irgendwo in den grauen Steppen des Nordens.

Die Grublags waren den Angreifern zahlenmäßig deutlich überlegen und konnten eine Horde aus fast 7.000 Orks und Goblins ins Feld führen. Nach dem üblichen Gebrüll auf beiden Seiten begann der Kampf und die schnellen

Gnoggreiter griffen auf Grimzhags Anweisung hin die feindlichen Goblinhaufen an und hackten sie nieder. Auf der linken Flanke gelang es Grimzhags berittenen Orks derweil ebenfalls durchzubrechen und die Feinde in Unordnung zu bringen, während die restliche Horde unter lautem Gedröhne vorstürmte und auf breiter Front in die Orktrupps der Grublags prallte. Entschieden wurde die Schlacht aber im Zentrum, da sich hier die beiden Häuptlinge mit ihren besten Kämpfern trafen und in einem brutalen Handgemenge um den Sieg rangen.

Stunde um Stunde zog sich das blutige Gemetzel hin und bald war der Boden mit erschlagenen Grünhäuten und schimmernden Blutlachen bedeckt. Nur durch Glück und größte Zähigkeit hielten Grimzhag und seine treuesten Krieger, zu denen auch Zugrakk zählte, in diesem erbarmungslosen Kampf stand und zwangen den feindlichen Häuptling letztendlich zur Flucht.

Am Ende des Tages waren die Grublags besiegt und ihr flüchtender Anführer erschlagen worden. Doch auch die Mazauk hatten zahlreiche Krieger verloren und Grimzhag selbst war leicht verletzt worden. Er machte sich nun auch zum Anführer der Grublags, die sich bereitwillig seinem Stamm anschlossen.

Bis Ende des Jahres hatte der junge Brüller die Kontrolle über ein Gebiet erlangt, welches viermal größer war als der ursprüngliche Siedlungsraum seines Stammes. Fast 5.000 Krieger konnte Grimzhag jetzt aufstellen. Bald darauf sollte er sie nach Westen führen.

Hier kam es zum Kampf mit einigen Menschennomaden und einem kleinen Goblinstamm, der die Mazauk viele Kämpfer kostete. Schließlich zogen sich Grimzhags Grünhäute wieder zurück und verbrachten den Winter etwas weiter im Norden. Es dauerte nicht lange, da fegte ein eisiger Winter durch die Steppe und begrub alles unter einer dicken Schneedecke. Das hielt Grimzhags Krieger jedoch nicht davon ab, ein Lager von rivalisierenden Grünhäuten zu überfallen und die verfeindeten Orks nach kurzem Kampf zur Aufgabe zu zwingen. Die, welche nicht erschlagen wurden, mussten sich jetzt Grimzhags Befehlen beugen und wurden zu Vasallen der Mazauk.

Die Erfolge des jungen Häuptlings sprachen sich schnell in den umliegenden Regionen herum und es dauerte nicht lange, da schlossen sich dem aufstrebenden Grauauge weitere Orks und Goblins an und seine Horde begann zu wachsen.

Der folgende Sonnenzyklus begann für Grimzhag, wie der alte geendet hatte. Eine Niederlage hätten seine Mazaukorks wohl nicht überstanden, denn sie wäre der Vernichtung und dem Verfall ihres Stammes gleichgekommen.

Eine Horde wilder Menschennomaden war in das von Grimzhag beanspruchte Gebiet eingedrungen und die Steppenbarbaren trachteten danach, den Grünhäuten ihren Lebensraum wegzunehmen. Grimzhag verbündete sich daraufhin im Vorfeld des Konfliktes mit einigen weiteren Stämmen und zog den Steppenreitern schließlich mit einer Horde von fast 8.000 Kämpfern entgegen, was bedeutete, dass seine Armee dem Feind zahlenmäßig leicht überlegen war. Unter dem wolkenlosen Himmel der Steppe sollte nun das Schicksal von Grimzhags Stamm auf dem Schlachtfeld entschieden werden. Die grüne Horde stellte sich zur Mittagsstunde in breiter Front auf und machte einen imposanten Eindruck. Große Einheiten aus Goblins und massive Blöcke aus Orks, wehende Banner und schnaubende Gnoggs bedeckten die Ebene. Unter dem dumpfen Gedröhne der Trommeln rückten Grimzhags Krieger wie eine Wand vorwärts, während sich die Steppenreiter auf den Angriff vorbereiteten.

Doch der junge Häuptling kam seinen Feinden zuvor und ließ seine Streitmacht vorstürmen, noch bevor sich die Menschen richtig formiert hatten. Auf der linken Flanke wurden sie nach kurzem Kampf aufgerieben und im Zentrum warfen sich die Orks auf seinen Befehl hin sofort ungestüm auf die verwirrten Gegner, um sie mit Äxten, Säbeln und Schwertern so rücksichtslos niederzustrecken, dass die Horde der Menschen zu schwanken begann. Der Ansturm der Grünhäute war dermaßen wuchtig, dass sich viele der Feinde zur Flucht wandten und alle Ordnung zerbrach.

Die wilden Gnoggreiter gingen nun ebenfalls zum Angriff über und schlugen die Reiter der Menschen auf der rechten Flanke zurück. Bald flohen die Nomaden panisch durch die Steppen und fielen zu Hunderten.

Grimzhag selbst wütete im Getümmel wie ein Verrückter und tauchte sein riesiges Schwert in das Blut vieler Feinde. Am Ende des Tages war die Streitmacht der Steppenbarbaren fast völlig vernichtet worden oder befand sich auf der Flucht. Die Mazaukorks hatten jedoch auch viele tapfere Krieger verloren. Allerdings war der Feind gänzlich aufgerieben worden und wurde von den Gnoggreitern fast bis

an den Rand der Eiswüste verfolgt. Grimzhag erlangte durch diesen triumphalen Sieg die Kontrolle über ein weiteres Stück Steppe und noch mehr Grünhäute strömten zu seinem Banner. Langsam wuchs der Einfluss des jungen Häuptlings in den Einöden des Nordens.

Frieden und Liebe

Grimzhag, Zugrakk und Soork betraten das Lager der Cramogg und einige der andersgeschlechtlichen Orks und Goblins richteten ihren Blick sofort zu Boden und begrüßten sie mit einem unterwürfigen Brummen. Der Häuptling der Mazauk beachtete sie nicht weiter und ging an ihnen vorbei in Richtung eines großen Zeltes, vor dem eine junge, schlanke Cramogg neben einem deutlich älteren und korpulenteren Orkweibchen stand. Letztere war die Erste Brüterin, das Oberhaupt der Cramogg des Mazaukstammes.

»Du verhältst dich ruhig, Arruku! Nur ich werde mit dem Häuptling sprechen!«, herrschte die Obercramogg das rangniedere Weibchen an und diese blieb, wo sie war, ein in ein Ruumphfell eingewickeltes Etwas in ihren Händen haltend.

»Ich grüße dich, Erste Brüterin!«, grunzte Grimzhag erwartungsvoll und hob seine Klaue. Die kräftige Cramogg nahm eine demütige Haltung an und lächelte.

Im Gegensatz zu ihrer jungen Artgenossin, die lange, muskulöse Beine und zwei wirklich hübsche weiße Fangzähne hatte, wirkte die Obercramogg von der Statur her fast wie ein Orkkrieger. Alle für das Gebären wichtigen Stellen an ihrem Körper waren von der Natur ausreichend mit Speck gepolstert worden – die Oberschenkel, wie auch der Bauch und der breite Hintern. Die Erste Brüterin, welche dem Stamm bereits sieben Krieger und drei weitere Weibchen geschenkt hatte, trug eine weite Hose aus Warnoxfell und ein zerschlissenes Oberteil aus dunkelbraunem Leder, das ihre üppigen Rundungen bedeckte.

»Lasst mich zu ihr!«, knurrte Grimzhag und deutete auf die junge Cramogg vor dem Zelt.

»Wie du willst, junger Brüller!«, antwortete die Erste Brüterin und ging zur Seite.

Kurz darauf stand Grimzhag vor dem stolz lächelnden, jungen Weibchen, welches ihm einen quäkenden Jungork mit großen, grauen Augen unter die Nase hielt. Sie sagte jedoch kein Wort, denn solange die Obercramogg ihr nicht das Rederecht erteilt hatte, dürfte sie Grimzhag nicht ansprechen.

»Die Paarung war erfolgreich! Das freut mich aber!«, rief Zugrakk und klopfte seinem Freund auf die Schulter. Soork brummte zustimmend und seine heraushängende Zunge verriet, wie überrascht er war.

»Du darfst sprechen!«, sagte Grimzhag zu der Austrägerin seines Nachwuchses und diese fiepte glücklich.

»Es ist ein Krieger, Häuptling. Aber kein gewöhnlicher Krieger, sondern ein Grauauge edelsten Blutes. Ist er nicht süß?«, schwärmte sie und streichelte den Jungork.

Dieser sabberte vor sich hin und stieß gelegentlich einen lauten Schrei aus. Winzige, milchig weiße Fangzähne ragten aus seinem kleinen Mund, während sich interessierte graue Augen dem Gesicht seines Erzeugers zuwandten.

»Herzlichen Glückwunsch auch von mir!«, fügte Zugrakk hinzu und tippte das Junge an.

»Er ist gesund und stark. Wir werden ihn hochpäppeln und im siebten Sonnenzyklus in euer Lager bringen. Dann soll er von dir erzogen werden und eines Tages guten Krieg finden, Grimzhag«, sagte die Obercramogg sichtlich gerührt.

»Na, bist du ein kleines Grauauge? Ja? Ein kleines Grauauge? He! He!« Der junge Brüller stupste die Wange des kleinen Wesens sanft mit der Kralle an.

»Uäääh!«, erhielt er als Antwort seines Sprösslings, der liebevoll nach seinem Finger schnappte. Dann hatte er ihn in den kleinen Klauen und biss kräftig hinein.

»Der beißt ja schon mächtig zu! So lobe ich mir das!«, bemerkte Zugrakk beeindruckt.

»Der ist ja auch von mir!«, gab Grimzhag lachend zurück.

Der junge Brüller schenkte dem hübschen Orkweibchen einen liebevollen und dankbaren Blick.

»Gute Brüterin!«, lobte er die junge Arruku und tätschelte sie am Oberarm.

»Vielen Dank, Häuptling!«, piepste das Weibchen und wirkte recht verlegen.

Die Obercramogg fuhr dazwischen. »Jetzt sind genug Worte gewechselt worden, Arruku. Mehr stehen dir heute nicht zu.«

»Pass gut auf den Kleinen auf, junge Cramogg. Ich bin stolz auf dich. Du hast gut gebrütet«, sagte Grimzhag zufrieden und ging mit seinen beiden Begleitern und dem kräftigen Oberweibchen wieder aus dem Cramogglager heraus. Plötzlich stoppte die Erste Brüterin und wandte sich Grimzhag zu.

»Ich habe noch eine gute Nachricht für dich, junger Brüller!« Sie lächelte vielsagend und entblößte ihre kurzen, breiten Fangzähne.

»Noch eine?« Grimzhag war verdutzt.

»Ja! Noch eine weitere Cramogg, die du begattet hast, ist inzwischen trächtig. Aber wir vermuten, dass sie lediglich ein Weibchen und keinen Krieger zur Welt bringen wird.«

»Aha? Naja, besser als nichts. Bin gespannt!«, gab Grimzhag nüchtern zurück.

Die Obercramogg stieß ein kehliges Kichern aus. Dann ging sie einen Schritt auf Zugrakk zu. »Und der da hat wohl auch beim letzten Mal was gezeugt. Aber was es wird, kann ich noch nicht sagen.«

»Wirklich? Jaaa!« Zugrakk riss die Augen auf und hüpfte vor Freude auf der Stelle herum. »Bestimmt ein Krieger! Ein starker Jungork, der eines Tages alle plattmachen wird.«

»Wir müssen erst einmal abwarten. Jedenfalls freue ich mich, dass wir jetzt ein weiteres Grauauge in unserem Stamm haben. Zeugt weiter, Häuptling. Vielleicht wird es nach der nächsten Paarung noch mehr edle Orks geben. Decke die junge Arruku erneut, Grimzhag. Du siehst ja, dass sie Grauaugen ausbrüten kann«, meinte die Obercramogg zuversichtlich.

»Gehe jetzt, großer Brutbauch!«, antwortete Grimzhag und legte ihr die Klaue in den speckigen Nacken.

Das kräftige Orkweibchen entfernte sich wieder und die drei Besucher des Cramogglagers blieben zurück. Für einen kurzen Moment brummten sie alle glücklich durcheinander.

»Meinst du, dass ich auch einen Krieger gezeugt habe?«, fragte Zugrakk dann.

Grimzhag grunzte humorvoll. »Vermutlich hast du nur ‘nen Snag produziert, Gnoggschädel!«

»Du kannst gleich mal was auf die Fresse kriegen!«, knurrte Zugrakk.

»Ich bin so glücklich! So voller Energie! Ich könnte einen Warnoxbullen umwerfen!«, stieß der Häuptling aus.

»Ja, ich freue mich auch, Grimzhag. Diese Arruku solltest du regelmäßig begatten. Eine gute Idee der Ersten Brüterin«, sagte Soork mit der entsprechenden Sachlichkeit.

»He! He! Da kannst du dich drauf verlassen, Schamane!«, gelobte der Häuptling.

Zugrakk stieß seinem Kumpel den Ellbogen in die Seite. »Wollen wir uns gleich mal ein bisschen prügeln? Ich bin richtig gut gelaunt, mein Freund. Komm! Nur ein kleines Kämpfchen auf der Wiese.«

»Vorschlag angenommen!«, rief Grimzhag begeistert und reckte die Faust in die Höhe. Zugrakk war schon vorausgelaufen und winkte den jungen Brüller zu sich.

Der Orkhäuptling starrte in die tanzenden, orangeroten Flammen des Lagerfeuers, das in der Mitte seines Zeltes flackerte und glimmte. Er war allein und hatte heute jedem anderen Ork Hausverbot erteilt. Sogar Zugrakk musste draußen bleiben. Grimzhag wollte nur für sich sein, um in Ruhe nachdenken zu können. Er grübelte nun schon seit die Sonne aufgegangen war über Cuglakks seltsame Prophezeihung nach. In den vorausgegangenen Perioden dieses neuen Sonnenzyklus hatte er einige große Siege in der Steppe errungen. Auch die Grünhäute der Nachbarstämme redeten inzwischen über ihn, bewunderten ihn und nannten ihn den Menschlingstöter. Andererseits war sich Grimzhag sicher, dass ihn mittlerweile einige der anderen Stammesführer beneideten, weil ihre Krieger lieber unter seinem als unter ihrem Banner kämpfen wollten. Vielleicht hasste ihn der eine oder andere Ork sogar, denn er hatte die Ordnung in diesem Teil der nördlichen Steppe bereits gehörig gestört.

Dabei tat er doch alles zum Wohl des gesamten Orkvolkes, das seit Hunderten von Sonnenzyklen nur noch dahinsiechte und seine alte Macht längst eingebüßt hatte. Die Menschlinge hatten die Grünhäute schon vor langer Zeit überflügelt und waren ihnen inzwischen haushoch überlegen. Ebenso die Kleinwüchsigen, jene fähigen Schmiede und Baumeister. Von den Elben wusste Grimzhag so gut

wie nichts, denn diese hochgewachsenen, schlanken und für eine Grünhaut unbegreiflichen Wesen, lebten weit entfernt von der nördlichen Steppe.

Durch Grimzhags Kopf zog die Vision eines großen, mächtigen Orkreiches, das die Grünhäute vereinte und dessen Bewohner in Städten aus Stein lebten. Wie in den alten Zeitaltern, von denen Soork und der weise Cuglakk ihm erzählt hatten.

Wieder musste er an Arasig denken. Vor über 2500 Sonnenzyklen, als dieser Menschenkönig und dessen Nachfolger seine Vorfahren nicht nur in den Ländern westlich des Felssäulengebirges ausgerottet, sondern ihre gewaltigen Heere auch weiter in die Dunklen Lande geführt hatten, waren die steinernen Städte der Orks zerstört und verwüstet worden. Ein Teil ihrer damaligen Bewohner war in das gewaltige Eisgebirge geflüchtet und dort in Massen verhungert oder von den Riesenmenschen getötet worden. Andere waren in die weiten, öden Steppen im Nordosten der gefürchteten, schneebedeckten Bergkette geflohen. Das mussten seine direkten Vorfahren sein, sinnierte der Orkhäuptling. Wieder andere Orks und Goblins hatten sich in den tiefen Höhlen- und Stollensystemen des Felssäulengebirges verkrochen, wo sie jahrhundertelang von den Zwergen gejagt und getötet worden waren. Doch auch die Kleinwüchsigen hatten es nicht geschafft, die Grünhäute gänzlich zu vernichten und irgendwann waren diese wieder so zahlreich gewesen, dass sie sich zumindest gegen die Zwerge wehren konnten.

Es folgten weitere Zeitalter, in denen sich die beiden Arten erbittert bekämpften und um Bergfestungen, Höhlen und Pfade durch die Dunkelheit unter dem Gebirge rangen. Noch heute war dieser Krieg nicht vorbei und er würde vielleicht ewig dauern, dachte sich Grimzhag.

»Wer nichts weiß, kann nichts tun!«, knurrte der junge Brüller nachdenklich und kratzte sich am Kinn.

Er musste noch viel mehr über Antariksa wissen. Wie viele Länder, Stämme und Völker gab es überhaupt? Was lag hinter dem gewaltigen Meer im Osten, wo die Steppe plötzlich endete? Wo lebten die Götter? Gab es über dem Himmel noch eine weitere Welt? Oder sogar ganz viele?

Fragen über Fragen, die sich ein gewöhnlicher Ork niemals gestellt hätte, hatten sich in Grimzhags Geist festgesetzt. Doch ein Grauauge grübelte über diese Dinge

nach, denn in ihm waren die Geisteskraft der Denkerblutlinie und zugleich der Mut und die Entschlossenheit der alten Orkkönige vereint.

Sein Freund Zugrakk konnte so weit und tief nicht denken und auch die anderen Krieger des Mazaukstammes standen oft mit fragenden Gesichtern vor ihrem Anführer, wenn er mit ihnen über Wichtiges zu sprechen versuchte. Lediglich Soork konnte ihn wirklich verstehen.

So fühlte sich Grimzhag oft ein wenig einsam unter seinen Artgenossen, die ihn inzwischen zwar bewunderten, doch andererseits nur einen Bruchteil von dem begriffen, was er ihnen zu erklären versuchte.

Die Stunden vergingen und der junge Brüller dachte und dachte, bis ihm der Kopf schmerzte. Leise brummend erhob er sich von seinem Sitzplatz, der mit einem weichen, braunen Ruumphfell bedeckt war, und trat aus dem Zelt heraus. Die Sonne war bereits untergegangen und die Nacht kroch langsam über die karge Steppe hinweg. Plötzlich meldete sich Grimzhags Magen mit einem lauten Rumpeln und dem Ork fiel ein, dass er schon den ganzen Tag kaum etwas gegessen hatte. Das viele Denken hatte ihn abgelenkt, aber für heute war erst einmal Schluss damit. Es war Zeit für ein saftiges Stück Fleisch.

Der Schamane der Mazauk saß in einer dunklen Ecke seines Zeltes und versuchte zu meditieren. Draußen pfiff und heulte ein heftiger Sturm, der immer wieder gegen die Zeltwände hämmerte und diese nach innen drückte.

»So wird das nichts. Dieser Krach macht mich noch verrückt«, schimpfte Soork leise und knurrte verärgert.

Der Ork mit dem zerfurchten Gesicht und den tiefen, dunklen Augenringen stand von seinem Platz auf und legte sich auf sein Schlaflager. Für heute reichte es ihm.

Doch kaum war der Schamane eingedöst, betrat Grimzhag plötzlich seine Behausung und weckte ihn auf.

»Soork! He! Ich bin es …«, brummte der hünenhafte Orkhäuptling und rüttelte den Denker wach.

»Was ist denn? Bei allen Göttern! Warum bleibst du bei diesem Sturm nicht einfach in deinem Zelt?«, grantelte Soork.

»Wie gut kennst du die Länder, die uns umgeben? Ich meine Antariksa als Ganzes …«, sagte Grimzhag.

»Wovon redest du? Was für Länder?«

»Ich habe nachgedacht und bin zu dem Entschluss gekommen, dass ich dringend eine Landkarte unserer Welt brauche«, erklärte der junge Brüller.

»Eine Landkarte?« Der Geistesbegabte stutzte.

»Ja! Eine Karte unserer Welt, Soork!«

»Wieso das denn?«

»Ich brauche sie. Wo finde ich so etwas?«

Brummelnd kam der Schamane wieder auf die Beine. »Manchmal kannst du richtig nerven, Grimzhag.«

»Tut mir leid, dass ich dich geweckt habe, aber ich benötige deine Hilfe«, gab dieser zurück.

»Wo du eine Karte unserer Welt findest? Sicherlich nicht hier in der Steppe. Vielleicht bei Cuglakk dem Weisen oder im vermoderten Keller irgendeiner alten Orkstadt in den Dunklen Landen. Keine Ahnung …«

Der Häuptling grinste. »Kannst du mir eine Karte aus dem Kopf zeichnen, Soork?«

»Ich wusste es!«, stöhnte der Schamane.

»Ja oder nein?«

Soork schnaufte missmutig. »So gut weiß ich darüber auch nicht Bescheid. Ich habe zwar mal in deinem Alter die Dunklen Lande bereist und kenne einige der anderen Länder aus diversen Beschreibungen und Erzählungen, aber mein Wissen ist nicht allumfassend, junger Brüller.«

»Dann zeichne alles auf, was du weißt, Schamane. Ich verlasse mich auf dich«, grunzte Grimzhag erwartungsvoll und ging dann wieder aus Soorks Zelt heraus. Der Geistesbegabte kratzte sich nachdenklich am Kopf. Was hatte dieser junge, rastlose Ork jetzt schon wieder vor?

Die Mazauk hatten sich bei ihren Nachbarstämmen inzwischen einen guten Ruf erkämpft und waren gefürchtet. Genau das hatte Grimzhag auch erreichen wollen und so forderte er nun weitere Grünhautstämme auf, sich seiner Führung zu

unterwerfen. Er schickte eine Nachricht an Artux den Schlauen, den Anführer der nomadisierenden Agramorks, die diesen dazu bewegen sollte, ihm in Zukunft Gefolgschaft zu leisten.

Artux ließ allerdings verlautbaren, dass man die Angelegenheit auf dem Schlachtfeld regeln würde und wählte die Mückensteppe aus, um dort den Kampf auszutragen. Grimzhag tobte, als ihm von der frechen Antwort des Artux berichtet wurde und rief augenblicklich seine gesamte Horde zusammen. In der Mückensteppe erwartete ihn Artux, auf einem riesigen, gepanzerten Gnogg reitend, bereits mit seinen Kriegern.

Kaum hatten sich die Mazauk aufgestellt, brüllte Grimzhag auch schon den Befehl zum Angriff und mit wütendem Geschrei preschten seine Gnoggreiter auf der rechten Flanke vorwärts, um den Gegner zu zermalmen. Doch Artux listige Goblins lockten sie von der restlichen Horde weg, so dass sie selbst von den feindlichen Reitern in der Flanke erwischt und aufgerieben wurden. Grimzhag war fassungslos, als er das Scheitern seiner Gnoggkavallerie mit ansehen musste und marschierte daraufhin im Eiltempo mit seinem Fußvolk vorwärts.

Häuptling Artux wich seinen Feinden derweil mit seiner berittenen Leibwache immer wieder aus und gelangte schließlich in den Rücken von Grimzhags kämpfender Horde, wo er sofort von einem Haufen Orks und Goblins angegriffen wurde. Diese erschlugen zwar einige seiner Reiter, doch die meisten von Artux berittenen Kriegern zogen sich schnell wieder zurück, umgingen die feindliche Horde erneut und griffen daraufhin selbst an einer anderen Stelle an, was Grimzhags Krieger in schiere Panik versetzte.

Stark verunsichert durch die listige Taktik des Artux gerieten sie immer mehr in Unordnung und wurden nun von den nachrückenden Feinden und noch mehr Gnoggreitern angegriffen. An vielen Stellen brach ihre Schlachtformation auseinander und so hatten es Artux Krieger immer leichter, die Trupps ihrer Gegner aufzureiben. Bevor seine gesamte Horde komplett umzingelt wurde, befahl Grimzhag schließlich wütend den Rückzug, der sich aufgrund der ständigen Attacken der gegnerischen Reiterei bald in eine offene Flucht verwandelte. Es dauerte nicht lange, dann hatte Artux endgültig gesiegt und den Mazaukorks eine schwere Schlappe zugefügt.

Nachdem der Orkstamm von Artux dem Schlauen die Mazauk vernichtend geschlagen hatte, zogen sich Grimzhags Krieger wieder nach Osten zurück. Bittere Rache schwor der junge Häuptling seinen grünhäutigen Feinden und gelobte nicht zu ruhen, bis die Rivalen vernichtet seien. Vor allem aber raste er vor Wut wegen der vielen Demütigungen und Beleidigungen, die er sich von Artux nach der Schlacht hatte anhören müssen. Trotz der schweren Niederlage gegen die Agram hatten die Mazauk ihr Herrschaftsgebiet jedoch halten und sogar noch einige weitere Grünhäute als Krieger rekrutieren können. Das änderte allerdings nicht an der Tatsache, dass Grimzhags guter Ruf als Anführer schweren Schaden erlitten hatte. Mehrere Sonnen lang lief er wetternd und schimpfend durch das Orklager und stieß wüste Drohungen gegen die Agram aus, die seinen Höhenflug vorerst gestoppt hatten.

Soork der Schamane musste ihm mehrfach einige Kauwurzeln geben, deren Säfte eine beruhigende Wirkung entfalteten, und er brachte Grimzhag sogar ein paar Atemübungen bei, die entspannend wirken sollten. Das war zwar etwas ungewöhnlich, zumal der Häuptling nun viele Stunden in seinem Zelt auf dem Boden saß, um langsam ein- und auszuatmen, doch es war besser, als wenn er das halbe Lager oder gar seine Mitorks mit der Axt demolierte.

Doch das Atemtraining, wie es Soork nannte, war nicht immer Garant dafür, dass der Orkhäuptling auch wirklich ruhig blieb. So bald er an Artux frech grinsende Fratze dachte, verfinsterte sich sein Blick und seine grauen Augen kippten auf seltsame Weise weg. Dann schwankte Grimzhag zwischen einem schweren Wutanfall und Soorks Ratschlag, diesen durch eine Menge Kauwurzeln und rhythmisches Atmen zu unterdrücken.

»Ruft die Krieger zusammen! Wir ziehen wieder gegen die Agram und diesmal machen wir sie nieder!«, brüllte Grimzhag und stürmte aus seinem Zelt ins Freie.

»Ganz ruhig. Derartige Aufregung schadet den beiden Pumporganen, die wir Orks haben«, brummte Soork besänftigend und hob die Klauen.

»Ich bring diesen Snag um!«, war Grimzhags Antwort. Schimpfend rannte der Häuptling zu einigen Kriegern, die um einen großen, dampfenden Eisenkessel herum saßen, und eine Ruumphfleischsuppe kochten. Sekunden später lag der

Kessel im Gras und eine dunkelbraune Soße breitete sich auf dem Boden aus. Grimzhag hatte den zerbeulten Suppentopf mit einem wuchtigen Tritt hinweggefegt.

»Aber Häuptling …«, traute sich einer der Orks zu brummen.

»Was?«, schrie Grimzhag und hob sein Breitschwert.

»Wir wollten doch nur was essen«, antwortete eine andere Grünhaut kleinlaut.

»Ihr habt kein Recht zu fressen! Ihr habt versagt! Steppengewürm! Ich sollte euch alle erschlagen! Aaaargh!«

Zugrakk eilte mit einem Haufen Kauwurzeln herbei und drückte sie Soork in die Hand.

»Das war alles, was ich in deinem Zelt gefunden habe. Ich hoffe, das reicht«, schnaufte er außer Atem.

»Ich bring ihn um! Ich bring ihn um! Ich bring ihn um!« Grimzhag gab einem seiner Orks eine Kopfnuss und dieser ging quiekend in die Knie.

»Das passiert, wenn man seine Medikamente nicht nimmt«, bemerkte der Schamane.

»Verschwindet! Aus meinen Augen! Madenpack! Snagschnauzen!«

Soork tippte dem jungen Brüller behutsam auf die Schulter. »Ganz ruhig! Hier, mein Freund, kaue eine Wurzel.«

»Ich könnte platzen, Schamane! Platzen! Platzen! Platzen! Platzen! Gib her!«, grollte der Häuptling.

Grimzhags Klaue ergriff gleich mehrere Kauwurzeln auf einmal und der wütende Stammesführer stopfte sie sich knurrend ins Maul. Dann würgte er sie herunter.

»Kauen und nicht runterschlucken! Bei allen Göttern!«, mahnte Soork besorgt.

»Ich brauche noch mehr! Her damit!« Schmatzend verschlang Grimzhag noch weitere Wurzeln, nachdem er sie Soork einfach aus der Hand gerissen hatte.

»Hast du den Verstand verloren? Gib mir die Wurzeln zurück! Du kannst doch nicht so viele davon auf einmal herunterschlucken!« Der Schamane nahm dem wütenden Ork die Wurzeln wieder weg und schimpfte ihn aus.

»Haben die Dinger Nebenwirkungen, Soork?«, wollte Zugrakk jetzt wissen.

Der Orkschamane antwortete mit einem verzweifelten Würgelaut, was bedeutete, dass er keine Ahnung hatte. Eine derartige Menge von Kauwurzeln sollte man

jedenfalls nicht in sich hineinstopfen. Aber Grimzhag wurde bereits von Minute zu Minute ruhiger und wirkte wenig später fast entspannt.

»Geht es denn wieder?«, erkundigte sich Zugrakk vorsichtig und sah seinen Freund an.

»Ja, ich komme langsam wieder runter, Kumpel. Ich gehe jetzt in mein Zelt zurück und werde mich hinlegen«, sagte Grimzhag gedehnt.

»Geht es dir wirklich gut, Grimzhag?«, fragte Soork und flüsterte Zugrakk etwas ins Ohr.

»Alles wieder gut. Ja! Ja!«, knurrte der Häuptling leise und trottete davon.

Dann verschwand er in seinem Zelt, während sich Zugrakk und der Schamane fragend anglotzten.

»Und diese Kauwurzeln haben wirklich keine Nebenwirkungen? Immerhin hat dieses Snaghirn einen ganzen Berg davon auf einmal runtergeschluckt, Soork.«

»Ich habe das noch niemals ausgetestet, Zugrakk. Man kaut für gewöhnlich eine oder zwei dieser Wurzeln und nicht zwanzig. Der hat sie doch nicht mehr alle«, murmelte der Geistesbegabte.

»Mir geht es gar nicht mehr schlecht, ihr Snagnasen! Nein, Grimzhag geht es echt gut!«, schallte es derweil aus dem Zelt des Häuptlings. Soork wirkte nachdenklich und Zugrakk stöhnte auf.

Für den Rest des Tages gingen die Orks und Goblins des Stammes ihrem aufbrausenden Häuptling aus dem Weg und ließen ihn in Ruhe. Lediglich Zugrakk beschloss in den Abendstunden einmal nachzusehen, ob auch wirklich alles in Ordnung war. Als er schließlich in Grimzhags Zelt eintrat, wurde ihm ein seltsamer Anblick geboten.

»Zugrakk, mein Freund und Bruder! Ich liebe dich!«, lallte Grimzhag, der auf einigen Tierfellen lag und sich wie ein Orksäugling zusammengerollt hatte.

»Alles klar?«

»Ja, Zugrakksnagnase. Hi! Hi! Alles bestens!«, brummte der Häuptling und grunzte zufrieden.

»Es geht dir also gut, wie?«

»Hi! Hi! Total gut! Alles ist total toll, mein kleiner Orkigorki.«

Grimzhags Freund knurrte entnervt. »Orkigorki?«

»Ja! Ich habe lauter Bilder im Kopp, Zugrakk. Die neuen Orks von Morgen. Ich nenne sie Orkigorki. Die sind total süß und niedlich. Wie ganz kleine Orkis. Da sind sie doch! Da!«, brummelte Grimzhag und deutete neben sich.

»Was redest du denn da?«

Der Häuptling versuchte aufzustehen, doch er torkelte nach hinten und fiel schließlich krachend auf einige Holzkisten.

»Das tut mir jetzt leid. Das wollte ich nicht, Zugrakk. Es tut mir so leid«, schnaufte er dann und fing an zu grinsen wie ein Gnogg, das mit dem Kopf gegen einen Felsen gelaufen war.

»Tut mir leid! Ich habe mich nicht gut benommen, aber jetzt sehe ich ein, wie falsch ich mich verhalten habe. Ja, es war falsch, Zugrakk. Man muss seine Mitorks gern haben und darf nicht so sein«, stammelte Grimzhag und kroch verwirrt über den Boden.

»Hast du 'nen Pfeil im Kopf?«, knurrte Zugrakk.

Grimzhags wässrige, graue Augen starrten ihn an und der junge Brüller antwortete: »Ich habe Liebe im Kopf. Und Frieden. Jetzt sehe ich alles ganz klar vor mir, liebster Freund. Gewalt ist eigentlich falsch und ich war ein schlechter Ork. Aber jetzt is' alles anders, denn ich werde ein Friedenskönig werden. Das ist toll, was?«

»Gewalt ist falsch?« Zugrakks Hirn drohte zu explodieren.

Derweil richtete sich sein benommener Freund auf und schwankte auf ihn zu. Dann umarmte er ihn und brummte ihm ins Ohr: »Ich habe dich so lieb, du kleiner Ork!«

»Lass mich bloß los!«, rief Zugrakk und stieß Grimzhag verstört zurück.

»Warum tust du das, mein liebster, bester Freund? Warum stößt du mich fort, wo doch meine Arme für dich geöffnet sind?«

»Hör mit dem Mist auf und penne 'ne Runde!«, zischte der Krieger und sah sich entsetzt um. So durfte den Häuptling keiner der anderen Ork sehen, sonst war sein guter Ruf dahin.

Grimzhag hob die Klaue und kam wieder auf seinen Kumpel zu. »Ich gehe jetzt hinaus in die Welt und gebe meinen Mitorks Liebe. Ja, Liebe und Frieden!«

»Bist du behämmert?«

»Lass mich vorbei, damit ich Liebe geben kann, Zugrakk!«

»Bleib ja weg von mir. Das ist ja oberpeinlich …«

»Liebe! Liebe und Frieden!«

»Zurück auf die Felle! Schlaf 'ne Runde!«

»Lass mich durch, ich will Liebe geben …«

»Zurück, Snaghirn!«

»Die Welt muss vom Frieden hören, lass mich vorbei.«

»Auf gar keinen Fall, Grimzhag!«

»Ich haue dir eine rein! Lass den Friedenskönig jetzt in die Welt hinausziehen.«

»Leg ich hin und schlaf, du irrer Ork!«, schnaubte Zugrakk.

»Du bist kein Freund der Liebe …«, lallte der Häuptling und hatte Mühe, sich auf den Beinen zu halten.

»Bleib zurück!«, knurrte sein Freund.

»Lass mich sofort vorbei! Raus aus meinem Zelt! Ich hasse dich! Ich hasse alle Feinde der Liebe!«

Schließlich versuchte Grimzhag Zugrakk zur Seite zu drücken, um sein Zelt verlassen zu können.

»Weg da, du gewalttätiges Monster!«

Für einen kurzen Moment dachte Zugrakk darüber nach, was er tun sollte, um den Häuptling daran zu hindern, sich vor seinen Kriegern unsterblich zu blamieren. Dann fiel ihm eine bewährte, orkische Lösung ein.

»Tut mir leid, aber es geht nicht anders, Grimzhag!«, rief der Krieger.

»Was'n los?«, stotterte dieser dämlich grinsend.

In der nächsten Sekunde traf Zugrakks klobige Faust das Gesicht seines Freundes mit einer solchen Wucht, dass dieser mit einem leisen Knurren nach hinten wankte und schließlich bewusstlos zusammenbrach.

»Ein paar auf's Maul ist doch immer noch die beste Therapie«, sagte Zugrakk zu sich selbst und trat aus dem Zelt des Häuptlings heraus.

Als der Kauwurzelrausch am folgenden Tag vorbei war, hatten sich Grimzhags Wahnideen von Frieden und Liebe verflüchtigt und der Häuptling benahm sich wieder so normal, wie es sich für einen guten Ork gehörte. Allerdings hatte er einen unglaublichen Brummschädel und musste noch eine Weile ruhen.

Als er wieder vollständig genesen und ausgeruht war, bedankte er sich überschwänglich bei Zugrakk für die gelungene Fausthilfe. Zugleich wetterte er ununterbrochen, wie er sich an den Agram rächen und sie alle niedermetzeln würde. Soork war sehr beruhigt, dass Grimzhag nun wieder ein vernünftiges Sozialverhalten zeigte.

Es war an der Zeit, einen neuen Feldzug zu starten. Das unorkische Friedensgerede, dass Grimzhag im Kauwurzelrausch von sich gegeben hatte, war längst wieder vergessen.

»Was interessiert mich mein Geschwätz von gestern!«, war alles, was der junge Brüller dazu sagte, als Zugrakk ihn an sein komisches Verhalten erinnerte.

Erneut rief Grimzhag seine Horde zusammen und ließ sie vor dem Orklager aufmarschieren. Diesmal ging es gegen die Menschennomaden vom Stamm der Illgor, die laut dem ehrgeizigen Häuptling die Macht der Mazauk in der Steppe gefährdeten. Wild gestikulierend schritt er vor seinen versammelten Kämpfern auf und ab und rief: »Es ist erneut Zeit, unsere Waffen zu schwingen. Diesmal bedrohen uns die Menschlinge von den Illgor. Sie sind grausam, bösartig und haben unser Land bereits mehrfach betreten, ohne uns um Erlaubnis zu fragen. Derartige Dreistigkeiten werden wir nicht mehr hinnehmen!«

Die grünhäutige Masse johlte und die Krieger rasselten mit ihren Schwertern und Speeren. Eigentlich musste man kein rhetorisches Genie sein, um Orks für den Krieg zu begeistern. Wenige fadenscheinige Gründe reichten aus, um einen anderen Stamm anzugreifen. So genau wurde das bei den Grünhäuten einfach nicht genommen.

»Die Illgor sind der größte Menschlingsstamm, der uns im Südwesten gegenübersteht. Schon morgen werden sie uns angreifen, wenn wir keinen Erstschlag unternehmen. Sicherlich rüsten sie im Geheimen auf und planen einen Überfall auf uns im Grunde friedliche Mazauk. Ja, daran gibt es für mich keinen Zweifel, meine tapferen Krieger!«, hallte Grimzhags donnernde Stimme über die Ebene.

»Wir haben es lange genug mit Verhandlungen versucht, doch jetzt ist unser Geduldsfaden gerissen. Wir akzeptieren es nicht mehr, dass uns diese berittenen Menschlinge weiterhin bedrohen und verleumden. Nein, auch der gutmütigste Ork ist einmal mit seiner Geduld am Ende angelangt. Jetzt wird es Zeit, diesen

Steppenreitern zu zeigen, was wir können. Außerdem herrschen die Illgor über ein großes Gebiet voller leckerer Wildtiere und fruchtbarem Weideland für unsere Gnoggherden. Aber darum geht es mir nicht, meine Krieger. Mir geht es allein um das Recht und die Freiheit und die Sicherheit unseres Stammes!«

»Nieder mit den Illgor! Nieder mit allen Menschlingen!«, antwortete die wütende Horde und brüllte kampfeslustig durcheinander. Offenbar waren nun auch die anderen friedfertigen Orks und Goblins zu dem Entschluss gekommen, dass es außer einem Kampf keinen anderen Ausweg mehr gab.

Nachdem Grimzhag all seine Krieger zusammengerufen hatte, zog er nach Südwesten, wo die barbarischen Menschen vom Stamm der Illgor am Fuße des Eisgebirges lebten. Sie waren die dominierende Macht in diesem Gebiet und Grimzhag plante schon seit längerer Zeit, sie aus diesem Stück Steppe zu vertreiben, damit er seinen Einfluss weiter nach Westen ausdehnen konnte.

Die Menschen dachten natürlich nicht daran, sich von den Grünhäuten Vorschriften machen zu lassen und griffen sofort zu den Waffen, als sie von der nahenden Orkhorde hörten. Die Streitmacht der Illgor setzte sich aus berittenen Bogenschützen, Speerträgerhaufen und einigen schwer gerüsteten Steppenreitern zusammen. Insgesamt konnte der Nomadenstamm mehrere Tausend Krieger aufstellen.

Grimzhags Horde setzte sich aus seinen eigenen Orks und Goblins und den Kriegern der verbündeten Nachbarstämme zusammen. Mit dieser großen Streitmacht im Rücken war er sich sicher, die Rivalen aus ihrem Heimatgebiet vertreiben zu können.

So kam es zu einem heftigen Kampf. Die schweren Reiter der Illgor ritten bedrohlich an den Flanken hin und her und sollten dort bald auf die Gnoggreiter der Grünhäute treffen. In der Mitte schritten die Grünlinge unter Grimzhags grimmigem Blick derweil brüllend und waffenschwingend vorwärts. Die Illgor erschienen zunächst ein wenig verunsichert, da die angreifende Orkhorde ihnen zahlenmäßig überlegen war und hielten ihre Fußtruppen vorerst zurück, um ihre Gegner erst einmal mit Wolken aus Pfeilen zu empfangen.

Der Erfolg war jedoch gering und so rückte Grimzhags Horde immer bedrohlicher vor. Zuerst sollten die schweren Reiter der Menschennomaden von den berittenen Grünhäuten in die Flucht geschlagen werden. Ein Gegenangriff der Streitwagen der Illgor schlug ebenso fehl und als sich die Orks und Goblins schließlich mit wilder Kampfeslust auf die feindlichen Speerträger stürzten und diese niedermachten, wandte sich das Schlachtenglück schnell zu Ungunsten der Illgor. Panisch liefen die Menschen davon und wurden auf der Flucht von Grimzhags Gnoggreitern abgefangen und massakriert. Bald waren nur noch wenige Kriegerscharen der Illgor übrig, während der Rest ihrer Armee erschlagen war oder flüchtete. Grimzhags inzwischen kampferprobte Orktrupps prallten unter lautem Gebrüll in ihre Schildreihen und richteten ein Blutbad an, als sie sich in wilder Raserei durch die Reihen ihrer Gegner hackten. Auch der mächtigste Schamane der Illgor wurde dabei von den Orks getötet, was die Moral der noch kämpfenden Nomaden erschütterte und ihnen endgültig die Hoffnung auf die Hilfe der Götter raubte.

Schließlich wurden an diesem blutigen Tag zahlreiche Feinde von Grimzhags Kämpfern niedergestreckt, während die grüne Horde selbst kaum Verluste zu beklagen hatte. Ein großes Stück Steppengebiet fiel den Mazauk mit diesem glorreichen Sieg in die Hände, da sich die Illgor nun fluchtartig nach Süden zurückzogen.

Mit Trophäen und reicher Beute beladen kehrten die Grünhäute wieder in ihre Lager zurück und Grimzhag konnte sich einen weiteren Sieg auf die Fahne schreiben, was ihn die Schmach gegen die Agram kurzzeitig vergessen ließ.

Doch der junge Brüller setzte nicht nur auf das Schwert, sondern auch auf die Diplomatie, was zwar auf den ersten Blick nicht immer orkisch wirkte, aber im Nachhinein die Kräfte seiner Kämpfer schonte und ihm einige unblutige Erfolge bescherte. Die Anzahl der verbündeten Stämme wurde um sechs Horden erhöht und Grimzhag nutzte seinen guten Ruf als Anführer, um noch weitere Kontakte mit dem einen oder anderen Häuptling zu knüpfen. Auf Soorks Anraten schickte er außerdem noch einige seiner Krieger zu den Nachbarstämmen, auf dass diese dort bei ihren Gesprächen mit den anderen Grünhäuten »rein zufällig« von Grimzhags hervorragenden Führungsqualitäten erzählten. Diese Form der Mund-

zu-Mund-Propaganda hatte in den Weiten der Steppe bereits eine lange Tradition und funktionierte in den meisten Fällen.

Trotz allem war Grimzhag nach wie vor ein unbedeutender Häuptling in der kargen Einöde des Nordens, einer der unwichtigsten Regionen in ganz Antariksa. Ein paar rivalisierende Stämme zu besiegen und neue Bündnisse zu schließen, war nichts Außergewöhnliches. Das taten die älteren Orkhäuptlinge ebenfalls und die ständigen Kämpfe der Stämme untereinander sorgten aus Sicht der anderen Völker dafür, dass die Grünhäute weiterhin unter sich blieben und den Blick auf ihre eigenen Streitigkeiten richteten. Ein großer Feldherr war etwas anderes als ein Orkstammesführer, der mit seiner mittelgroßen Horde in der Steppe hauste und vor sich hin träumte. Das wusste auch Grimzhag tief im Inneren und er wurde trotz des Sieges über die Illgor bald wieder unzufrieden und mürrisch.

Kazhad Mal

Soork schob einige Tierfelle zur Seite und betrat Grimzhags Zelt. Er lächelte und zeigte freundlich seine Fangzähne. Dann kam er auf den jungen Brüller zu und überreichte ihm wortlos eine zusammengerollte, getrocknete Ruumphaut, die vorher von ihren Haaren befreit worden war. Der Häuptling brummte leise und sah den Geistesbegabten erwartungsvoll an.

»Ist es das, was ich denke?«, fragte er dann.

»Vermutlich!« Soork verschränkte die Arme vor der Brust und betrachtete seinen jungen Freund, der die getrocknete Ruumphaut auf dem kleinen Tisch in der Mitte seines Zeltes ausbreitete und ein fröhliches Quieken von sich gab.

»Das ist eine Karte unserer Welt. Jedenfalls so weit ich sie kenne«, erklärte Soork.

»Großartig! Du hast dir ja richtig Mühe gegeben. Ich bin wirklich beeindruckt«, grunzte Grimzhag voller Anerkennung.

»Einige Länder fehlen allerdings, aber das ist hoffentlich nicht schlimm. Wie die große Insel der Elben aussieht, kann ich nicht sagen. Sie liegt irgendwo im Meer und es gibt nur sehr wenige Berichte darüber. Das Gleiche gilt für die Länder südlich von Manchin und im Grunde auch für den Süden Manchins selbst. Ich

kann dir nicht sagen, wie groß dieses Reich der Menschlinge ist. Aber sicherlich ist es sehr groß«, sagte Soork.

Der Häuptling betrachtete fasziniert die vielen Länder, Berge, Flüsse und Küsten, die der Schamane sorgfältig auf die Tierhaut gemalt hatte. So etwas hatte Grimzhag noch nie zuvor gesehen.

»Dort wo das Kreuz ist, leben die Mazauk, nicht wahr?« Der Stammesführer brummte nachdenklich.

»Ja, richtig! Mitten in der großen Steppe. Noch weiter östlich beherrschen die Hobgoblinstämme das weite Land, im Süden liegt Manchin und im Westen das Eisgebirge. Noch weiter westlich, hinter dem Eisgebirge, beginnen die Dunklen Lande, in denen unsere Verwandten in großer Zahl leben. Dort befindet sich auch das Reich der Khuzbaath. Hier!« Soork deutete auf die Karte.

»Ich verstehe!«, gab Grimzhag zurück. »Das Khuzbaathreich ist zwischen den Grünhäuten der Steppen und den Stämmen der Orks in den Dunklen Landen.«

Der Schamane erschien etwas verwundert und gestattete sich eine Frage. »Warum willst du das eigentlich alles wissen, junger Brüller?«

»Warum nicht, Soork? Es ist doch interessant, oder nicht?«, antwortete Grimzhag grinsend.

»Ich meinte ja auch nur …«

»Das ist das Felssäulengebirge, wie? Dahinter liegt Aurania, wenn ich mich nicht irre«, murmelte der Häuptling.

»Richtig! Westlich des Felssäulengebirges liegen die Reiche der Menschen des Westens, wobei das Gebirge selbst vorwiegend von den Khuzkönigen beherrscht wird.«

»Die Khuz! Aha!«

Grimzhag stand auf und legte dem Schamanen die Klaue in den Nacken. Dieser brummte leise vor sich hin.

»Lass mich bitte allein, Soork. Ich muss nachdenken und diese Karte genau studieren. Bist du sicher, dass die fremden Länder wirklich so aussehen?«

»Ich denke schon, aber genau kann ich es nicht sagen. Immerhin kann ich sie ja nicht von oben sehen. Aber die Angaben müssten weitgehend richtig sein, Grimzhag.«

Kurz darauf verließ der Geistesbegabte das Zelt seines Häuptlings und ließ den grübelnden Ork allein mit der Weltkarte zurück. Für den Rest des Tages wurde Grimzhag von keinem der anderen Mazauk mehr gesehen.

Mehrere Sonnen lang hatte sich Grimzhag viele Stunden in seinem Zelt aufgehalten und brütend über der von Soork gezeichneten Karte Antariksas gehockt. Inzwischen kam er sowohl dem Schamanen als auch seinem Freund Zugrakk regelrecht unheimlich vor. Ständig war der Häuptling in Gedanken versunken oder erzählte den beiden etwas von den fernen Ländern der Menschlinge und Khuz, die jenseits des Eisgebirges lagen.

Es sollte eine Verbindung zwischen den Orks der Steppe und den Grünhäuten in den Dunklen Landen geschaffen werden. Es wäre wichtig, mit den dort lebenden Artgenossen Kontakt aufzunehmen und Bündnisse zu schließen, erzählte Grimzhag immer wieder, während ihn die anderen Mazauk nur verwundert ansahen.

Was unter der Schädeldecke des jungen Brüllers wirklich vorging, wusste nur er selbst. Aber er hütete sich, seine Gedanken allzu präzise gegenüber den übrigen Stammesgenossen auszusprechen. Dass er irgendetwas plante, konnte sich aber zumindest Soork denken. Diesen hatte Grimzhag in letzter Zeit immer wieder nach der Wehrstadt Kazhad Mal ausgefragt, doch der Schamane wusste nur wenig über die nördlichste aller Khuzstädte und hatte dem Häuptling daher nur spärliche Informationen liefern können. Eines war allerdings allgemein bekannt: Kazhad Mal lag weit im Nordwesten in der Nähe des Kalten Meeres, abgeschnitten von den übrigen Wehrstädten der Zwerge, die überall im Felssäulengebirge verstreut waren. Die Kleinwüchsigen hatten diese Stadt bereits vor langer Zeit erbaut, weil sie im Norden auf wertvolle Erzvorkommen gestoßen waren und seitdem dort einige Minen unterhielten. Kazhad Mal war demnach eine kleine Wehrstadt, die ursprünglich von Minenarbeitern gegründet worden war.

Die abgelegene Lage dieser Siedlung machte sie für Grimzhags Vorhaben äußerst interessant. So erzählte er Zugrakk und Soork schließlich, dass er sich Kazhad Mal als Ziel für einen neuen Plünderungszug ausgesucht hatte. Diesmal sollte es also nach Westen gehen – in ein von den wehrhaften Khuz beanspruchtes Gebiet.

Allerdings weit entfernt von ihren eigentlichen Reichen, die viel zu stark, geschützt und befestigt waren, um dort einen Raubzug zu unternehmen.

»Wir werden nicht nur viel Beute bei den Schrumpflingen machen, sondern vor allem auch viel über sie lernen«, sagte Grimzhag zu seinem Freund Zugrakk in diesen Tagen.

Dieser wusste nicht so recht, was er von dem Plan des Häuptlings halten sollte, wobei er aber als echter Orkkrieger gegen einen Plünderungszug grundsätzlich nichts einzuwenden hatte.

Inzwischen hatte sich Grimzhag auch von Rulguk dem Schmied eine noch bessere und schönere Rüstung anfertigen lassen. Sein neuer Körperschutz bestand aus einer Vielzahl von kleinen Metallschuppen, die Rulguk kunstvoll zu einem beeindruckend aussehenden Panzer verarbeitet hatte. Die neuen Bein- und Armschienen, welche der Häuptling nun sein Eigen nannte, waren mit Orkglyphen verziert und bestanden aus gehärtetem Eisen. Selbst einen Gnoggschutz für Grimzhags Reittier hatte der Schmied hergestellt. Mittlerweile hatte das Gnogg einen mit Stacheln bewehrten Kopfschutz aus Eisen mit zwei großen, runden Augenlöchern. Weiterhin wurde es durch eine Reihe von ineinander gehakten Panzerplatten geschützt und glich in voller Rüstung einem schnaubenden Rammbock, der einen feindlichen Soldaten mühelos zerquetschen konnte.

Mit Blick auf den geplanten Plünderungszug in das Gebiet der Zwerge von Kazhad Mal schickte Grimzhag wieder einige Boten zu den benachbarten Stämmen der Steppe, um für sein Vorhaben die Werbetrommel zu rühren.

Es dauerte nicht lange, da war es ihm gelungen, die Häuptlinge mehrerer Dutzend Orkhorden zu einem Treffen im Lager der Mazauk zusammenzurufen. Dass Grimzhag diesmal nicht nur einen kleinen Überfall auf die Khuzstadt plante, wurde nun selbst seinem Freund Zugrakk immer klarer.

»Was ist mit Verstärkungen? Was ist, wenn die Khuz uns plötzlich mit einer ganzen Armee in den Rücken fallen?«, wollte der Häuptling der Ruugzogs wissen und sah Grimzhag misstrauisch an.

»Diese Stadt liegt weit entfernt von den Khuzreichen des Felssäulengebirges. Ich kann mir nicht vorstellen, dass die anderen Schrumpflinge so schnell auf uns reagieren können«, gab der junge Brüller zurück und stampfte auf.

»Die Zwerge sind harte Gegner und ihr Hass auf sämtliche Grünhäute ist legendär. Wenn wir uns deiner Horde anschließen, dann müssen wir sichergehen, dass wir nicht blindlings ins Verderben laufen«, knurrte ein anderer Stammesführer.

»Khuz zu töten und uns ihr Gold zu nehmen, ist eigentlich immer eine gute Sache. Aber ich teile die Bedenken der anderen. Jeder Krieger weiß, dass man die Städte der Kleinwüchsigen nicht einfach plündern kann«, rief ein riesenhafter Ork durch das leise Getuschel seiner Artgenossen.

»Was ist mit all dem Gold der Khuz? Was ist mit all den vielen guten Waffen und Rüstungen? Seid ihr Orks oder ängstliche Snags? Dort im Westen wartet eine fette Beute auf euch und ihr wollt sie euch entgehen lassen?«, reizte Grimzhag die anderen Häuptlinge.

»Und du übernimmst die Verantwortung für diesen ganzen Feldzug, junger Brüller?«, hakte ein in die Jahre gekommener Stammesführer nach.

»Ja, natürlich! Es wäre mir eine Ehre und ich gelobe, dass ich alles gut geplant habe und unsere Krieger beladen mit reicher Beute in ihre Lager zurückkehren werden«, antwortete Grimzhag und hob die Klaue.

»Er kann eine Horde führen. Das hat er doch bewiesen, als er die Menschlingsarmee von Manchin vernichtet hat, oder?«, mischte sich Skarnak von den Krummaggoblins ein.

»Wie kann ein Snag das beurteilen?«, brüllte der Häuptling der Korakorks dazwischen.

»Bitte keine Unhöflichkeiten auf dieser Versammlung. Wir Grünhäute müssen zusammenhalten, wenn wir Erfolg haben wollen. Vertraut meiner umsichtigen Planung. Diese Khuz in Kazhad Mal werden überhaupt nicht wissen, wie ihnen geschieht. Unsere Horde wird vollkommen unerwartet aus dem Nichts auftauchen und sofort ihre Stadt umschließen. Aber dafür benötige ich eure Hilfe, ihr Häuptlinge«, knurrte Grimzhag entschlossen.

»Ich weiß nicht …«, hörte man einen dicklichen Altork grunzen.

Langsam wurde der Anführer der Mazauk wütend und stieß ein lautes Grollen aus. »Diese Zwergenstadt liegt mitten in der Einöde, fernab von den Khuzreichen. Es werden nicht viele Khuzkrieger dort anwesend sein und auch die Befestigungsanlagen sind nicht unüberwindlich. Wenn wir mit einer großen Horde dort auftauchen, dann machen wir diese Schrumpflinge schnell nieder und nehmen uns ihre Schätze. Was ist daran unmöglich? Habt ihr etwa Angst vor diesen Winzlingen? Wir werden sie alle erschlagen, wenn wir nur mit genügend Kriegern angreifen und entschlossen genug sind.«

Zugrakk, der die ganze Zeit den Worten der Häuptlinge gelauscht hatte, bat nun um das Wort, um seinen Freund zu unterstützen, doch dieser befahl ihm zu schweigen. Nur Stammesführer hatten auf dieser Versammlung ein Rederecht.

»Was ist jetzt? Wollen wir uns vor ein paar Schrumpflingen verkriechen? Das wäre unehrenhaft und einem Ork nicht würdig!«, donnerte Grimzhag zornig.

Wiederum waren skeptische Stimmen zu hören, doch der junge Brüller ließ nicht locker und beschwor die Häuptlinge der Nachbarstämme, ihn bei seinem Raubzug nach Kazhad Mal zu unterstützen. Am Ende willigten die meisten der anderen Hordenführer doch ein und beteiligten sich an Grimzhags verwegenem Feldzug nach Westen. Damit war der erste Schritt seines Plans bereits in die Tat umgesetzt.

Es dauerte noch einige Sonnen, bis Grimzhag seine Horde so weit organisiert und vorbereitet hatte, dass sie abmarschbereit war. Über 10.000 Orks und Goblins hatten sich ihm schließlich angeschlossen, um mit ihm nach Westen zu ziehen und die alte Zwergenstadt Kazhad Mal zu plündern. Ein Feldzug gegen die Kleinwüchsigen, der zudem eine reiche Beute in Form von Truhen voller Gold und kunstvoll angefertigten Rüstungen und Waffen versprach, war ganz nach dem Geschmack der Grünhäute und Grimzhag brauchte seine Überredungskünste bei den gewöhnlichen Orkkriegern gar nicht erst anzuwenden, denn diese folgten ihm mit großem Enthusiasmus.

Es brauchte nur einen Ork wie Grimzhag, der die Initiative ergriff und einen großen Feldzug organisierte. Die Ork- und Goblinscharen kamen dann fast von alleine, denn das Kämpfen war in ihrem Blut verwurzelt und umso größer die Horde eines Orkgenerals war, umso schneller wuchs sie an. Hatte er mehrere

Schlachten gewonnen, konnte es passieren, dass am Ende riesige Massen von Orks zu seinem Banner strömten, um mit ihm zu kämpfen und zu plündern. In diesem Punkt hatten die Grünhäute eine recht einfache Mentalität, was Grimzhag nun großen Nutzen brachte. Außerdem war ein Angriff auf Kazhad Mal mit nur geringen Risiken verbunden. Die uralte Wehrstadt der Zwerge lag hoch im Norden und war von den anderen Zwergenstädten, welche viel weiter südlich im Felssäulengebirge lagen, so gut wie abgeschnitten. Auch war Kazhad Mal keine sehr große Zwergenfeste und konnte nicht mit den anderen Wehrstädten der Kleinwüchsigen verglichen werden, die oft riesenhafte und kaum einnehmbare Bollwerke waren.

Bald zog die grüne Horde durch die Weiten der Steppe nach Nordwesten und Grimzhag hatte vielfach Mühe, die große Masse an kriegslustigen Orks und Goblins noch unter Kontrolle zu halten. Eine derart große Streitmacht hatte er noch nie zuvor angeführt.

Nach einem langen Marsch durch die kalten Ebenen des Nordens hatten die Grünhäute die einsam im Ödland liegende Wehrstadt der Zwerge fast erreicht. Grimzhag ließ seine Krieger erst einmal ein Lager in sicherer Entfernung aufschlagen, denn ein Angriff auf die Khuz bedurfte immer einer gewissenhaften Vorbereitung.

Die Zwerge hatten derweil schon frühzeitig Kunde von der nahenden Orkhorde erhalten und rückten mit einer großen Schar Krieger aus ihrer befestigten Stadt aus, um die Invasoren aufzuhalten. Allerdings hatten sie die Größe der angreifenden Orkarmee falsch eingeschätzt und machten mit ihrem übereilten Ausfall einen schweren Fehler. Grimzhag nutzte dies sofort aus und ließ seine Krieger augenblicklich das Feldlager abbrechen, als er von seinen Spähern hörte, dass die Khuz ihre Stadt verlassen hatten.

Es kam zu einer kurzen, aber äußerst erbitterten Schlacht. Die Zwerge formierten sich auf breiter Front zu einem soliden Block aus erfahrenen und schwer gepanzerten Kämpfern und postierten einige ihrer Kriegsmaschinen auf den kleinen Hügeln, die vor Kazhad Mal lagen. Geführt wurden sie von Crimril Gromson, einem noch sehr jungen Zwergenadeligen – gerade einmal 55 Jahre alt.

Dieser ließ sofort das Feuer eröffnen, als sich Grimzhags Horde am Horizont näherte, doch der Stammesführer befahl seinen Streitern einen rücksichtlosen Sturmangriff auf die zahlenmäßig weit unterlegenen Zwerge. Immer schneller näherten sich die Grünhäute ihren verdutzten Gegnern, bis die wilden Gnoggreiter und einige Streitwagen in die dicht gedrängt stehenden Verteidiger prallten.

Ihr Angriff war so wuchtig, dass sie die Zwerge nach kurzem Kampf aufrieben und viele von ihnen auf der Flucht töten konnten. Wenig später war die rechte Flanke des Zwergenheeres zerschlagen worden und sogar die entsetzten Besatzungen der zwergischen Speerschleudern sahen sich kurz darauf den schnaubenden Gnoggs und ihren überlaunigen Herren gegenüber. Grimzhag selbst führte seine ungestüme Horde direkt gegen Crimrils Leibwache aus Altzwergen, die sich zwar äußerst verbissen verteidigte, dem wütenden Ansturm der Orks jedoch nicht gewachsen waren.

Der junge Brüller, an dessen Seite wieder einmal sein treuer Freund Zugrakk kämpfte, streckte mit seinem riesigen Breitschwert Zwerg um Zwerg nieder und inspirierte seine Kämpfer somit zu noch größerer Kampfeslust.

Bald umringten auch die übrigen Grünhäute die verzweifelt um sich schlagenden Khuzkrieger und dezimierten sie mehr und mehr. Am Ende zogen sich die Kleinwüchsigen, deren grimmige Hartnäckigkeit Grimzhag tief im Inneren bewunderte, wieder unter großen Verlusten hinter die Mauern der Wehrstadt zurück.

Mehr als die Hälfte der Verteidiger war durch die Unachtsamkeit ihres jungen Generals schon jetzt gefallen und nun schlossen die Grünhäute die in der kleinen Stadt zusammengedrängten Zwerge ein und begannen Kazhad Mal zu belagern. Wenn alles gut ging, dachte sich Grimzhag, würde ihnen die abgelegene Festung nur noch wenige Tage standhalten können.

Mehr als eine Woche war inzwischen vergangen und langsam musste sich der Häuptling der Mazauk eingestehen, dass sein Plan doch nicht so glatt verlief, wie er es sich anfangs vorgestellt hatte. Seine Krieger rannten unaufhörlich gegen die Mauern Kazhad Mals an, doch die Zwerge hielten noch immer aus. Wo die Orks und Goblins mit ihren Sturmleitern auftauchten, standen bereits die zu allem

entschlossenen Kleinwüchsigen mit ihren großen Streithämmern und massiven Äxten, um die Angreifer von den Zinnen zu fegen.

Grimzhag dachte darüber nach, einen Rammbock bauen zu lassen, um das Stadttor einzureißen, aber das würde einige Zeit dauern und diese Zeit hatten die Orks nicht mehr. Sollte doch ein größeres Zwergenheer aus dem Süden den Belagerten zu Hilfe kommen, dann hatte die Horde ein echtes Problem.

»Die Krieger haben langsam die Nase voll, sich an den Schrumpflingen ständig die Köpfe einzurennen. Diese elenden Khuz haben bereits Hunderte von uns erschlagen und weichen nirgendwo auch nur einen Meter zurück, obwohl sie nicht mehr sehr zahlreich sind. Warum geben sie nicht auf?«, grollte Zugrakk verbittert.

Grimzhag starrte mit versteinerter Miene auf einige Orks, die sich verunsichert zusammenrotteten und dann ein paar Sturmleitern in Richtung der Mauern trugen. Von oben kamen schwere Steine und siedendes Öl herunter. Gelegentlich quiekte eine der Grünhäute, wenn sie von der kochenden Brühe verbrannt oder von einem Felsbrocken getroffen wurde. Der halbherzige Angriff endete schließlich so schnell, wie er begonnen hatte, und die Zwerge auf den Mauern johlten hämisch und reckten ihre Waffen in die Höhe.

»Wir machen euch noch fertig, ihr Winzlinge! Wartet nur ab!«, brüllte Grimzhag aus voller Kehle und fuchtelte mit seinem Schwert herum.

»Zieht euch zurück! Wir machen morgen einen Großangriff!«, herrschte der Häuptling die anderen Grünhäute an. Diese ließen sich das nicht zweimal sagen und entfernten sich so schnell es ging von den Stadtmauern, zu deren Füßen bereits zahlreiche tote Orks und Goblins lagen.

»Wir kommen kaum an die Schrumpflinge ran, Grimzhag. Gestern hätte es mich auch beinahe erwischt. Die sind verdammt gut!«, jammerte Zugrakk und sah seinen Kumpel hilfesuchend an.

»Wimmernde Snags seid ihr alle! Es sind doch nur noch ein paar von diesen Bartwichten übrig. Wir sind viel mehr als die! Wieso funktioniert das nicht?«, donnerte der Heerführer und wirkte verzweifelt.

»Offenbar ist unsere Horde doch nicht groß genug …«, knurrte Zugrakk und ging fluchend zu einer Gruppe frustrierter Orkkrieger. Einige der wackeren Grünhäute sahen arg ramponiert aus und hatten schwere Verletzungen.

Verwünschungen zischend schlich Grimzhag in sein Zelt zurück und setzte sich dort in eine dunkle Ecke, um nachzudenken. Nur mit Sturmleitern kam man selbst bei einer kleinen Wehrstadt wie Kazhad Mal nicht sonderlich weit – zumindest nicht mit einer Horde wie dieser. Sie war einfach zu klein, um die Befestigungsanlage der Kleinwüchsigen mit schierer Masse überrennen zu können. Dieser Raubzug stand kurz davor, in einer Katastrophe zu enden und die Zeit drängte mehr und mehr.

Die Stunden vergingen und Grimzhag grübelte weiter über alles nach, doch er kam zu keiner Lösung. Kazhad Mal hielt noch immer stand, ob er es nun wahrhaben wollte oder nicht.

Plötzlich kam ein Orkkrieger der Mazauk in sein Zelt und richtete seinen Blick demütig zu Boden. Der Häuptling stand brummelnd auf und fragte: »Was willst du?«

»Wir haben Verstärkung bekommen, Häuptling. Soeben ist eine große Anzahl weiterer Orks und Goblins aus der Steppe angekommen«, antwortete die Grünhaut und grinste.

»Verstärkung?« Grimzhag schob den Krieger zur Seite und trat aus dem Zelt. Neben dem Heerlager hatte sich eine Masse aus mehreren Tausend Grünhäuten aufgestellt.

Mit einem verwunderten Schnaufen eilte Grimzhag auf die unerwarteten Helfer zu. Dann erblickte er ihren Anführer und war vollkommen verdutzt.

»Ich dachte, wir schauen mal vorbei, Grimzhag. Hoffentlich bist du nicht mehr sauer, weil wir euch damals was auf die Nase gehauen haben. Ich habe jedenfalls gehört, dass ihr ein wenig Hilfe gebrauchen könnt«, rief Artux, der Häuptling der Agramorks, und lachte brüllend auf.

Dank der freundlichen Hilfe von Artux dem Schlauen, der Grimzhag mit nicht weniger als 4.000 seiner Krieger unterstützte, konnten die Mauern Kazhad Mals schließlich doch noch von der grünhäutigen Horde gestürmt werden. Die Mazauk hatten mit vielem gerechnet, aber nicht damit, ausgerechnet von den Agram unterstützt zu werden. In Anbetracht der großzügigen Hilfe verrauchte Grimzhags

Zorn auf Artux rasch. Im Gegenteil, sein ehemaliger Rivale erschien ihm nun als eigentlich recht netter und kluger Ork. Zudem war Artux auch ein Grauauge.

Die Zwerge leisteten ihren verhassten Gegnern noch bis zuletzt erbitterten Widerstand, doch am Ende wurden sie von der Masse der Angreifer überrannt. Kazhad Mal wurde von den Orks geplündert, verwüstet und so gut wie jeder Khuz in der Stadt niedergemetzelt.

Sie hatten die Grünhäute unterschätzt, diese Schrumpflinge, dachte sich Grimzhag. Sonst hätten sie wohl nicht einfach ihre schützenden Mauern verlassen, um die Orkhorde im offenen Feld zurückzuschlagen. Dieser Fehler hatte die Zwerge viele Kämpfer gekostet und dennoch hatten sie anschließend die kleine Wehrstadt dermaßen fanatisch verteidigt, dass sie noch eine Vielzahl ihrer Feinde mit in den Tod genommen hatten. Der junge Brüller war beeindruckt von dieser Standhaftigkeit, was nichts daran änderte, dass er seine Soldaten Kazhad Mal nun in Ruhe verheeren ließ.

»Ich bin ein Winzling und meine Cramogg hat mich als Kind nicht genügend mit Wasser begossen. Deshalb bin ich auch nie richtig gewachsen«, grunzte Zugrakk und ging vor Grimzhag in die Hocke, um so klein wie ein Zwerg zu sein.

Er hatte einen Helm der Khuz auf dem Kopf und hielt sich einen langen, abgeschnittenen Bart unter das Kinn.

»Hallo, Grünhaut! Willst du uns besuchen? Schön hier, was?«, blödelte der Ork und watschelte herum.

»Hör mit dem Unsinn auf, Zugrakk. Zolle einem ehrenvollen Gegner Respekt!«, knurrte Grimzhag und deutete auf einen Zwerg vor seinen Füßen, in dessen Rücken drei Pfeile steckten.

»Die zeigen auch keinen Respekt vor uns!«, schnauzte Zugrakk zurück.

»Diese Wichte haben uns mehr Verluste zugefügt, als ich einkalkuliert habe, und sie haben tapfer gekämpft, auch wenn sie anfangs einen schweren Fehler gemacht haben«, meinte der Häuptling nachdenklich.

Zugrakk winkte ab und ging davon. Sicherlich gab es in den Häusern der Zwerge noch den einen oder anderen wertvollen Gegenstand, den er ergattern konnte. Das Gleiche taten die anderen Grünhäute, deren lautes Geschrei und Siegesgeheul

durch die verwüsteten und mit Zwergenleichen übersäten Gassen von Kazhad Mal hallte.

Grübelnd sah sich Grimzhag in der fremdartigen Stadt um. Sie war nicht sonderlich groß, aber dennoch beeindruckend. Massive Häuser, gefertigt aus gewaltigen Steinblöcken oder grauen Ziegeln, standen links und rechts an den Rändern der Gasse, die Grimzhag langsam herunterging. Im Eingang eines Hauses, dessen Tür eingetreten war, lag eine Cramogg der Zwerge. Ihre breite Brust war von einem Orksäbel aufgeschlitzt worden und ihre Kleider hatten sich mit Blut vollgesogen. Grimzhag warf einen kurzen Blick in das dunkle Haus und ging dann weiter in Richtung eines Platzes in der Mitte der kleinen Wehrstadt.

Hier war ein Brunnen und daneben stand eine Statue, die einen Krieger der Khuz mit langem Bart, Kettenhemd und einem großen Hammer in der Hand darstellte. Dieses steinerne Standbild musste von einem Meister seines Fachs gemacht worden sein, das verrieten die fein gearbeiteten Gesichtszüge des Zwergenkämpfers, der stumm und grimmig auf den Platz herabsah. In den Sockel der Statue waren einige seltsame Schriftzeichen dieses fremden Volkes eingeritzt worden. Grimzhag kannte die Sprache der Zwerge nicht, aber es konnte nicht schaden, sie zu erlernen. Vielleicht konnte ihm Soork einige Worte der Schrumpflinge beibringen, dachte sich das Grauauge.

Der junge Brüller ging noch ein wenig durch die verlassenen Straßen von Kazhad Mal, umgeben von Schwärmen lärmender Orks und Goblins, die mit Kisten, Säcken und erbeuteten Waffen umherliefen und sich gelegentlich stritten, wem die Sachen gehörten. Wenn sie jedoch Grimzhag erblickten, wurden sie sofort ruhig und stellten das Gezänk ein, denn der Orkhäuptling hasste nichts mehr als mangelnde Disziplin und sich streitende Krieger.

»Alles klar, Chef!«, meldete ein Goblin demütig und lief mit einem zusammengerollten Teppich unter dem Arm an ihm vorbei.

Grimzhag verschränkte seine kräftigen, muskulösen Arme vor der Brust und sah seinen Kämpfern zu, die durch den Sieg so euphorisch waren, dass sie gar nicht wussten, was sie als nächstes zertrümmern sollten. Manche Orks warfen Möbelstücke aus den Fenstern der Häuser, während andere Fackeln entzündeten, um ein paar der Zwergenbehausungen niederzubrennen.

Als der Häuptling das andere Ende der Stadt erreicht hatte, stand er vor einer großen, von eckigen Säulen getragenen Halle mit einem spitzen Dach, das von roten Ziegeln bedeckt war. Das Tor war längst von seinen Orks eingeschlagen worden und auf den Stufen, die zum Eingang des Gebäudes führten, lagen mindestens 50 tote Zwerge, darunter einige Krieger, aber auch ihre Cramogg und ein paar von Klingen durchbohrte Junge.

Grimzhag fühlte nur wenig Mitleid mit den erschlagenen Kleinwüchsigen, obwohl er ihren Mut nach wie vor bewunderte. Aber sie hatten ebenso kein Mitleid mit den Orks, wenn sich ihnen die Chance bot, sie zu vernichten. Das wusste der Häuptling und daher war es auch unnötig, sich über Recht und Unrecht allzu viele Gedanken zu machen – selbst als Grauauge. Die anderen Grünhäute verstanden derartige Dinge meistens ohnehin nicht oder ignorierten solche Fragen.

»Die Starken vernichten die Schwachen! So wollen es die Götter, die dieses Gesetz erfunden haben!«, sagte Grimzhag leise zu sich selbst und sah sich die Halle noch ein wenig genauer an.

Städte wie diese sollten auch die Orks eines Tages wieder errichten. Städte mit großen Statuen in ihrer Mitte, die ebenso große Kriegsherren darstellten. Das war seine Zukunftsvision. Irgendwann in den nächsten Sonnen würden vielleicht einige der Zwerge aus dem Süden nach Kazhad Mal kommen, um nach ihren Vettern zu sehen, die hier in der Einöde einen Außenposten errichtet hatten, sinnierte Grimzhag. Doch sie würden niemanden mehr finden, der noch lebte. Und sie sollten ruhig wissen, dass es Orks gewesen waren, die ihre Brüder getötet hatten. Bis dahin würde die Horde längst wieder in den Weiten der Steppe verschwunden sein, nur den Tod zurücklassend.

»Orks sind es gewesen! Orks, die wiedergekommen sind und eines Tages in noch größerer Zahl wiederkommen werden!«, knurrte der junge Brüller und beugte sich zu einer toten Zwergencramogg auf dem Boden herab.

Er riss ein Stück Stoff von ihrem Kleid ab und tauchte es in die rote Lache, die sich neben ihrem Oberkörper gebildet hatte. Dann ging er zu der großen Halle und schmierte mit ihrem Blut die orkische Glyphe für Krieg an die grauweiße Wand. Hinter ihm gingen derweil mehr und mehr der Zwergenhäuser in Flammen auf.

»Wir werden wiederkommen!«, zischte Grimzhag leise und fletschte die Zähne. Er betrachtete mit Genugtuung die Glyphe, die er mit dem Blut seiner Feinde geschrieben hatte.

Wie eine Feuersbrunst

Die Plünderung und Zerstörung von Kazhad Mal hatte Grimzhag eine noch größere Popularität bei den Nachbarstämmen gesichert. Mehr und mehr Orks wollten unter seiner Führung in den Kampf ziehen. Die heimgekehrten Krieger zeigten ihren Mitorks stolz die vielen Gegenstände, die sie aus der Wehrstadt der Khuz mitgebracht hatten. Kunstvoll gefertigte Helme, Rüstungen und Waffen, Gold- und Silberschmuck, eiserne Becher, bunte Teppiche, feine Stoffe und eine Reihe weiterer Dinge, welche die Grünhäute der Steppe zum Staunen brachten. Zwar war die Plünderung der kleinen Khuzstadt kein wirklich überragender Sieg gewesen, doch erhielt Grimzhag dadurch dennoch einen ganz neuen Status bei seinen Nachbarn.

Bis zum Ende des Sonnenzyklus verbrachte der junge Häuptling seine Zeit damit, seine Horde besser zu organisieren, auszurüsten und zu vergrößern. Er selbst trainierte nun täglich mit seinen Kriegern, probierte einige neue Kampfformationen aus und formte seine Horde mehr und mehr zu einer schlagkräftigen Streitmacht.

Als der Winter vorbei war und der nächste Zyklus begann, versuchte Grimzhag noch mehr Stämme in sein Bündnis einzugliedern. Mittlerweile war er der mächtigste Häuptling der nördlichen Steppe. Artux gehörte inzwischen zu seinen treuesten Waffenbrüdern und folgte ihm in einer Reihe weiterer Kämpfe gegen ein paar kleinere Ork- und Goblinstämme, die Grimzhags Herrschaft nicht anerkennen wollten. Selbst alte und erfahrene Häuptlinge ordneten sich dem aufstrebenden Stammesführer unter und schlossen sich ihm mit ihren Kriegern an.

Grimzhag und seine Horde zogen schließlich gegen den Menschenstamm der Morag, den sie nach Süden vertrieben. Den Hobgoblinstamm der Trugg ließ Grimzhag von seiner mittlerweile stark angewachsenen Horde vernichten, denn

deren Häuptling hatte sein Bündnisangebot abgelehnt, was Grimzhag nicht akzeptieren wollte.

So dehnte er seine Macht nach und nach in alle Richtungen aus und hatte dank einer Mischung aus Diplomatie, Drohungen und rücksichtsloser Gewalt am Ende dieses Sonnenzyklus die Größe seiner Streitmacht mehr als verdoppelt.

Damit gab sich Grimzhag jedoch noch lange nicht zufrieden. Sein Ziel war es, die wichtigsten Steppenstämme der Grünhäute unter seiner Führung zu vereinen und eine so große Horde zu bilden, die einer Armee der Menschlinge oder Khuz wirklich etwas entgegensetzen konnte. Daher vereinte er in den folgenden Monaten noch mehr Krieger unter seinem Banner, wobei er gleichzeitig seine Rivalen bedrohte oder durch Zusagen auf seine Seite zog. Umso bekannter sein Name in der Steppe wurde, umso mehr Orks und Goblins folgten ihm.

»Das ist doch jetzt nicht dein Ernst, oder?«, rief Zugrakk wenig begeistert und stampfte verärgert auf.

»Doch! Wir beide reiten noch einmal nach Westen! Wohin genau, wirst du noch früh genug erfahren!«, gab Grimzhag entschlossen zurück.

»Nur wir zwei? Wieso das denn?«, schnaubte der beste Freund des Häuptlings. »Ich habe überhaupt keine Lust, schon wieder ewig durch die Gegend zu reisen.«

»Lust oder nicht – es ist notwendig, dass ich mich dort noch einmal genau umsehe. Du sollst mich begleiten, Zugrakk.«

»Aber weshalb denn? Was hast du schon wieder vor? Ich werde noch bekloppt!«, stieß der Krieger klagend aus.

»Wie ich bereits sagte, du wirst es noch früh genug erfahren. Allerdings geht das die anderen Mazauk nichts an. Hast du verstanden? Wir reiten einfach für eine Weile durch die Steppe – mehr brauchen sie nicht zu wissen!«, knurrte Grimzhag.

»Willst du etwa wieder zu diesem alten Schamanen? Das darf doch nicht wahr sein!« Zugrakk würgte.

»Folge mir einfach, mein Freund. Keine weiteren Fragen und keine langen Abschiedsszenen. Wir verschwinden einfach. Soork weiß Bescheid und wird hier alles am Laufen halten. Ich habe unsere Sachen bereits gepackt und ‘ne Menge Fleisch

und Wasser für uns beide dabei. Ich gehe jetzt noch kurz in mein Zelt und überprüfe unsere Ausrüstung. Dann steigen wir auf unsere Gnoggs.«

»Aber …«, grantelte Zugrakk verwirrt.

»Bis später! Ich hole dich ab.« Der junge Brüller verschwand. Sein Freund glotzte ihm wortlos hinterher und verzog mürrisch sein Gesicht. Was Grimzhag hier veranstaltete, kam einer regelrechten Nötigung gleich. Auf eine viele Sonnen andauernde Reise nach Westen hatte Zugrakk jedenfalls überhaupt keine Lust, zumal er keine Ahnung hatte, was sein Kumpel schon wieder im Schilde führte.

»Diese Snagschnauze treibt mich noch in den Wahnsinn!«, murmelte er und stöhnte auf.

Grimzhag hatte die Führung seines Stammes für die Zeit seiner Abwesenheit dem Schamanen Soork übertragen und jagte nun mit seinem Freund Zugrakk durch die Weiten der Steppe in Richtung der nördlichen Ausläufer des Eisgebirges. Etwas weiter westlich davon lag die Knochenwüste, die zum Reich der Khuzbaath, der abtrünnigen Kleinwüchsigen, gehörte. Über den genauen Charakter dieser Reise schwieg sich Grimzhag gegenüber seinem Freund noch immer aus und dieser hatte es aufgegeben, ihn nach weiteren Details zu fragen.

Warum der Häuptling nach Westen aufgebrochen war, wussten die übrigen Mitglieder seines Stammes natürlich auch nicht. Grimzhag hatte lediglich erzählt, dass er sich ein wenig in der Nähe des Eisgebirges umsehen wollte.

Einige Sonnen später standen die beiden Orks erneut vor den Ausläufern der riesigen Gebirgskette, die zwischen den Steppen des Ostens und den Dunklen Landen in den Himmel wuchs. Die Gnoggs hatten alles gegeben und ihr angestrengtes Schnaufen und Röcheln übertönte beinahe Grimzhags raue Stimme. Er gab seinem Reittier den Befehl anzuhalten und Zugrakk stoppte sein Gnogg ebenfalls.

»Ab jetzt müssen wir sehr vorsichtig sein, Kumpel. Wir reisen nur noch im Schutze der Nacht weiter, denn hinter diesen Bergen beginnt die Schädelstrasse, jener Pass, der bis ins Reich der Khuzbaath führt«, erklärte Grimzhag und deutete nach Nordwesten.

»Was willst du denn da hinten?«, schimpfte Zugrakk ohne jedes Verständnis. Langsam wurde er richtig wütend. Vor allem die Schweigsamkeit seines Freundes trieb ihn regelrecht zur Weißglut.

»Das wirst du schon noch sehen!«, knurrte Grimzhag.

»Sag jetzt nicht, dass du wieder diesen verrücken, alten Ork besuchen willst. Dann raste ich aus und reite zurück ins Lager«, rief der Orkkrieger.

Der junge Brüller würgte. »Nein! Ich habe etwas ganz anderes vor. Du wirst es bald erleben, Zugrakk.«

»Also keine weitere Geschichtsstunde bei dieser Runzelschnauze?«

»Nein! Komm jetzt!« Grimzhag stieg wieder auf sein Gnogg und ritt westwärts. Sein Gefährte folgte ihm leise fluchend nach.

Zugrakk musste sich eingestehen, dass er schon seit längerer Zeit nicht mehr mit seinem weit denkenden Freund mithalten konnte.

Nachdem sie erneut in der tiefsten Nacht die Schädelstraße, welche die Hänge von Chaar hinab in die Knochenwüste führte, mit äußerster Vorsicht durchquert hatten, betraten sie den nördlichen Teil des Khuzbaathreiches. Dann ritten die beiden Orks entlang der westlichen Ausläufer des Eisgebirges nach Süden bis sie die Fälle von Faeth erreichten, wo sich der durch die Ebene von Ruuth führende, reißende Fluss Dromth brausend hinab in die Tiefe warf. Drei lange Nächte hatten sie gebraucht, um diesen Ort zu erreichen. Immer waren die beiden im Schutze der Dunkelheit geblieben und hatten in der dünn besiedelten, trostlosen Knochenwüste lediglich ein paar Goblinlager oder kleinere Siedlungen der Zwerge entdeckt.

Grimzhag ordnete an, dass sie entlang der Südgrenze des Plateaus von Chaar weiter nach Westen und dann wieder nach Norden, mitten durch die Wüste, reiten sollten. Natürlich nur nachts, während sie sich tagsüber irgendwo versteckten und schliefen. Die beiden Orks fanden heraus, dass man vom Plateau von Chaar hinunter in die Ebene von Ruuth lediglich über einige kleine Pässe gelangen konnte. Grimzhag machte sich ununterbrochen Notizen und kritzelte eine Reihe von Schiefertafeln und Papyrusstücken voll, während sein Freund Zugrakk meis-

tens mit fragendem Gesichtsausdruck neben ihm stand und nicht wusste, was er davon halten sollte.

Als sie schließlich wieder nach Norden ritten, war Zugrakk zumindest beruhigt, denn jenseits der Hänge von Chaar lag die offene Steppe, wo sich der Ork wesentlich sicherer fühlte als in einer Region, die von den Kleinwüchsigen beherrscht wurde. Allerdings war die Knochenwüste in weiten Teilen eine einsame und verlassene Region, in der entweder den Khuzbaath tributpflichtige Grünhäute hausten oder einige der Zwerge selbst. Im Westteil dieser staubigen, deprimierenden Landschaft gab es auch noch einige Menschensiedlungen, aber von diesem Teil der Knochenwüste hielten sich Grimzhag und Zugrakk fern.

Mehrere Sonnen lang streiften die beiden Orkkrieger wie zwei lautlose Schatten auf ihren Gnoggs durch die über 350 Kilometer lange und breite Wüste, die das Plateau von Chaar zum größten Teil bedeckte. Dann hatten sie ihr eigentliches Ziel erreicht, die nördlichste Stadt des Khuzbaathreiches – Khumalak.

»Was für hohe Mauern! Ich habe noch nie eine so große Stadt gesehen!«, staunte Zugrakk und stieß ein leises, beeindrucktes Brummen aus. Dann ging er wieder hinter einigen Felsen in Deckung.

Grimzhag schwieg und betrachtete die flackernden Lichter in der Ferne. Mächtige Festungswälle und Wachtürme aus grauschwarzem Gestein, die in der Dunkelheit noch bedrohlicher wirkten, bauten sich am Horizont vor ihm auf. Der Häuptling hörte, dank seiner hervorragenden Ohren, einige Rufe in einer fremden Sprache aus dem Inneren des gewaltigen Bollwerks. Zwischen den Zinnen konnte er ein paar dunkle Umrisse erkennen; Wachsoldaten, wie er vermutete.

»Khumalak, die Stadt der Kleinwüchsigen im äußersten Norden ihres Reiches. Und die einzige große Festung auf dem Plateau von Chaar. Fern im Süden, jenseits der Fälle von Faeth, liegt die riesige Hauptstadt dieses seltsamen Volkes: Chaar-Ziggrath. Aber bis dort, so schätze ich jedenfalls, sind es noch viele Tagesritte«, murmelte Grimzhag nachdenklich.

»Das freut mich für die Schrumpflinge. Es ist wirklich schön, wenn wir hier Nacht für Nacht herumschleichen und dieses verfluchte Land erkunden«, zischte Zugrakk.

Sein Freund entblößte die Fangzähne und kicherte leise. »Dieses Land liegt zwischen den Orks der Steppen und den Orks der Dunklen Lande«, erklärte der junge Brüller.

»Das weiß ich inzwischen auch. Immerhin sind wir jetzt schon das zweite Mal im Reich der Khuzbaath. Wenn du hier demnächst regelmäßig Urlaub machen willst, dann wirst du aber auf mich verzichten müssen. Ich habe nämlich keine Lust, eines Tages von diesen Zwergen eingefangen und versklavt zu werden«, gab der Orkkrieger mürrisch zurück.

»Keine Sorge! Wir verschwinden hier bald wieder! Ich wollte mir nur noch einmal die Gegend ansehen, Snagschnauze«, sagte Grimzhag und gab seinem Kumpel einen leichten Schlag auf den Hinterkopf.

»Dann mach und halt die Fresse!«, grollte Zugrakk und kauerte sich knurrend hinter die Felsen.

»Du solltest mir vertrauen, Snaghirn. Ich weiß schon, was ich tue«, flüsterte der junge Brüller.

Die beiden schwiegen für eine Weile und Grimzhag musterte weiter die Stadt der Khuzbaath in der Ferne. Ein seltsames Glühen war hinter den hohen Mauern zu erkennen und Grimzhag vermutete, dass dieser Lichtschein von den Tempelfeuern im Herzen von Khumalak herrühren musste. Die abtrünnigen Kleinwüchsigen, die hier schon vor langer Zeit unter Führung eines Verräterkönigs ihr eigenes Reich gegründet hatten, beteten zu einem finsteren und grausamen Gott namens Madrok – so lautete jedenfalls die offizielle Version ihrer weiter westlich wohnenden Verwandten. Ihm waren in Khumalak eine Reihe großer Tempel aus Vulkangestein gewidmet. Es waren kolossale Gebilde, deren unheimliches Aussehen die von den Khuzbaath verehrte Dunkelheit widerspiegelte.

Rund um Khumalak hausten mehrere versklavte Grünhautstämme, die den Kleinwüchsigen tributpflichtig waren und für niedere Arbeiten bereitstanden. Und auch in der Stadt selbst schufteten Tausende von Orks und Goblins für ihre tyrannischen Herren in den zahlreichen Schmieden und Minen. Dennoch hatte Khumalak trotz seiner Größe eher den Charakter eines nördlichen Außenpostens des Khuzbaathreiches, denn das Herz der Macht dieses seltsamen Volkes lag in der Ebene von Ruuth, rund um die Hauptstadt Chaar-Ziggrath.

Dort hatten die abtrünnigen Zwerge viele Jahrhunderte lang den Boden rücksichtslos aufgerissen und zerwühlt, um ihm alles an wertvollen Rohstoffen zu entnehmen. Zurückgeblieben war eine gewaltige, ausgepresste Landschaft voller gähnender Grubenlöcher, riesiger Haufen aus Schrott und Unrat und qualmenden Manufakturen und Großschmieden, in denen sich unzählige Sklaven bis zum Tode abmühen mussten.

Man sagte, dass die Khuzbaath im Laufe der Zeit zu einem äußerst herzlosen Volk mit verdorbenem Blut und verwirrtem Geist geworden waren. Und diesen Ruf hatten sie sich durchaus zu Recht erworben.

Grimzhag und Zugrakk, die als Orks sicherlich auch nicht den besten Leumund hatten, waren diese Dinge jedoch völlig gleichgültig. Der junge Häuptling wollte sich vor allem das Plateau von Chaar genauer ansehen, während sein Freund nur noch an den Heimweg dachte. Letztendlich verschwanden die beiden Grünhäute wieder nach Osten, nachdem Grimzhag die Stadt stundenlang beobachtet und sich Notizen gemacht hatte.

»Hier kommt mein Herrscherhaus hin. Es wird das Zentrum von Karokum, meiner großen Orkstadt …«, murmelte Grimzhag und legte einen kleinen Stein vor sich ins Gras. Der Häuptling hockte vor dem Eingang seines Zeltes auf dem Boden und redete leise mit sich selbst, während ihn einige seiner Stammesgenossen verwundert beobachteten.

»Der is' wieder nur am Denken, Jungs«, meinte einer der Orkkrieger und schien schon vom Zusehen Kopfweh zu bekommen.

»Der Tempel des Goffrukk … dem höchsten Kriegsgott soll er gewidmet sein … ein gewaltiger Tempel aus Stein … der kommt neben meinen Palast …«

Der junge Brüller legte einen weiteren Stein neben den anderen. Dann folgten noch mehr. Sie stellten die anderen wichtigen Gebäude im Herzen von Grimzhags fiktiver Hauptstadt Karokum dar. Eines Tages sollte sie in der westlichen Steppe aus dem Boden gestampft werden und zu einem Symbol des Wiederaufstiegs der Orks werden – eine gewaltige Stadt, die es an Erhabenheit und Größe mit den Städten der Menschen, Khuz und Elben aufnehmen konnte.

»Karokum« wollte sie der junge Häuptling nennen, was in der Sprache der Steppenstämme so viel wie »Götterfestung« bedeutete. Ein visionärer Name, der zugleich eine gewisse Hybris andeutete, denn Grimzhag war nach wie vor nicht mehr als der Anführer einer Steppenhorde. Doch ein Ork brauchte klare Zielvorstellungen, um Großes zu erreichen. Davon war der junge Brüller überzeugt. Und an Visionen und Zielen mangelte es dem Orkvolk seit Jahrhunderten – außerdem war die Ausgestaltung derselben nun einmal die natürlich Aufgabe der Grauaugen, denn die breite Masse der Krieger hatte dazu nicht die geistigen Fähigkeiten.

»Und eine sehr hohe Mauer aus massiven Steinblöcken …«, brummelte Grimzhag.

»Die Wände meines Palastes sollen mit Mosaiken und Gemälden geschmückt sein. Über meinem Thron hängt das Kriegsbanner der Mazauk und daneben lasse ich Trophäen ausstellen, die jedem Besucher des Thronsaals meine Siege vor Augen führen. Das wäre was …«

Plötzlich wurde der ambitionierte Orkhäuptling aus seiner Grübelei gerissen, als Soork ihm auf die Schulter tippte.

»Was tust du denn da? Spielst du mit Steinen, Grimzhag?«, wunderte sich der Geistesbegabte.

»Nein! Ich denke nur über die Hauptstadt meines Reiches nach, die ich einst bauen lassen werde. Hier in der Steppe wird sie entstehen. Ich werde sie Karokum nennen und sie zu Ehren der Götter errichten lassen. Sie soll ein Zentrum der Macht und des Handels werden. Was meinst du, Soork?«, gab Grimzhag begeistert zurück.

»Hä?«

»Ich habe dich nach deiner Meinung gefragt, Denkender!«, knurrte der Häuptling etwas enttäuscht.

»Eine Stadt in der Steppe? Wovon redest du überhaupt, Grimzhag? Ich kann dir irgendwie nicht so ganz folgen«, meinte Soork und schnaufte verdutzt.

Der junge Brüller stand auf und winkte ab. »Schon gut, Schamane. Vergiss es einfach. Ich habe mir nur ein paar unsinnige Gedanken gemacht, sonst nichts. Es wird jedenfalls Zeit, dass ich die Häuptlinge der anderen Orkstämme wieder zu

einer großen Versammlung in unserem Lager zusammenrufe. Das werde ich als nächstes in Angriff nehmen.«

»Planst du schon wieder einen Raubzug?«, fragte der Schamane.

»Du wirst schon sehen, was ich vorhabe. Lass dich überraschen, Soork!«, erwiderte Grimzhag mit einem wissenden Grinsen.

Die folgenden drei Monate verbrachte der Häuptling der Mazauk mit fieberhaften, pausenlosen Planungen. Seine Soldaten wurden einem harten Drill unterzogen, den der Häuptling fast immer persönlich inspizierte. Vor allem die berittenen Orks mussten unaufhörlich trainieren und ihnen wurden zahlreiche Kampf- und Angriffsformationen eingepaukt, welche sich Grimzhag zum Teil selbst ausgedacht hatte.

Auch standen die Schmieden im Lager der Mazauk und bei den verbündeten Stämmen nicht mehr still und produzierten Waffen und Rüstungen in größtmöglicher Zahl. Täglich kamen Hunderte weiterer Orks und Goblins ins Lager der Mazauk, um sich den Kampfübungen anzuschließen.

Grimzhag entwickelte einen umfangreichen Strafkatalog, der im Falle von disziplinlosem Verhalten in Kraft treten sollte. Ganz nach orkischer Manier wurden nun grobe Verstöße und Befehlsverweigerungen mit brutalen Strafen und in Härtefällen sogar mit dem Tod geahndet.

Und während die Gnoggreiter durch die Steppe jagten, um diverse Attacken und Sturmangriffe einzustudieren, die Orktrupps in starren Formationen umhermarschierten und sich an ein striktes System aus Befehl und Gehorsam gewöhnen mussten, nahm Grimzhag immer wieder die von Soork gezeichnete Weltkarte in die Klaue, um sie intensiv zu studieren. Er versah sie mit mehr und mehr Markierungen und Vermerken, zeichnete Pfeile und Kreuze ein und achtete darauf, dass sie außer ihm keiner zu Gesicht bekam. Selbst vor seinem Freund Zugrakk verbarg er das wertvolle Stück getrockneten Ruumphleders und offenbarte ihm auch nicht, was er wirklich vorhatte.

Erst bei der Versammlung der Häuptlinge, die bald stattfinden sollte, wollte Grimzhag seinen Mitorks endlich verraten, was er als nächstes plante.

Für den jungen Brüller stand außer Frage, dass sich ihm bald Tausende von Grünhäuten anschließen würden, wenn er den anderen Stämmen erst einmal sein kühnes Vorhaben präsentiert hatte. Emsig bereitete er den großen Feldzug vor, verwandelte das Lager der Mazauk langsam in eine riesige Kaserne und grübelte weiter vor sich hin, niemals das große Ziel aus den Augen verlierend. Ob ihn seine Artgenossen überhaupt noch verstanden oder nicht, war Grimzhag inzwischen völlig gleichgültig geworden. Sie sollten ihm nur folgen und gehorchen. Das Denken und strategische Planen hatten die Götter den Grauaugen in die Wiege gelegt und der junge Häuptling war einer jener Orks, welche die Kraft besaßen, die Welt aus den Angeln zu heben. Das glaubte er jedenfalls.

Grimzhag stand allein in der dunklen Steppe unter einem sternenbehangenen Himmelszelt. Er betrachtete die vielen, kleinen Lichter in der Ferne und erinnerte sich in diesem Moment an die Erzählung von Cuglakk dem Weisen. Dort draußen bei den funkelnden Punkten sollte die Urheimat seines Volkes liegen, bei den Göttern. Waren die Sterne in Wahrheit auch Welten wie Antariksa? Konnte es tatsächlich sein, dass es dort noch mehr Orks, Menschen und Elben gab?

Nein! Grimzhag verwarf diesen völlig absurden Gedanken. Das war alles zu phantastisch. Sicherlich hatten jene Grünhäute Recht, die behaupteten, dass diese blinkenden Lichter von den Göttern lediglich dazu am Nachthimmel befestigt worden waren, um dem Orkvolk im Dunkeln ein wenig mehr Orientierung zu schenken. Mit den beiden Monden Gazak und Roglokk verhielt es sich ja ähnlich, denn sie waren nichts anderes als zwei große Laternen, welche die Sonne des Tages ablösten.

Der Häuptling lief noch eine Weile durch die endlos erscheinende, flache Ebene und versuchte, sich wieder auf das Hier und Jetzt zu konzentrieren. Bald würde er seine Horde in den Krieg gegen die Khuzbaath führen und den ersten Schritt seines großen, umfangreichen Planes in die Tat umsetzen. Die Visionen von einer erstarkten, vereinten Orkrasse hielten ihn schon lange wie ein Fiebertraum gefangen und er glaubte gar nicht anders mehr zu können, als ihnen zu folgen.

Der junge Brüller blickte nach oben und rief sich das Gesicht seines erschlagenen Vaters Morruk ins Gedächtnis zurück. Er beobachtete seinen jüngsten Sohn

vom Wirbel der Seelen aus. Grimzhag war sich sicher, dass gerade in diesem Moment der Blick seines Vaters auf ihm ruhte. Und auch Margukk konnte ihn jetzt sehen, wie er ganz allein durch die Steppe streifte und die fernen Sterne ansah.

Grimzhag riss sein Schwert aus der Scheide und hob es in die Luft. Den Blick nach oben gerichtet brüllte er: »Vater, schau, welch starken Sohn du hast! Kannst du sehen, dass dein Sohn kein kleiner Brüller mehr ist?«

Der Häuptling der Mazauk ging noch einige Schritte weiter und fuchtelte wie wild mit seiner Waffe herum.

»Sie haben uns gedemütigt und zu einem Haufen Snags degradiert, Vater! All die Menschlinge, Khuz und Elben! Sie lachen über uns und sagen, dass wir schon fast vernichtet sind. Sie haben dich und Margukk auf dem Gewissen – und sie lachen noch immer!«

Grimzhag fletschte die Zähne, deutete mit der Klinge seiner Waffe nach Westen und dann in alle anderen Himmelsrichtungen.

»Ich werde die Horden von einem Ende der Welt zum anderen führen! Die Götter haben mich auserwählt, das zu tun, Vater! Ich habe längst erkannt, was meine Mission in diesem Leben ist. Sieh stolz auf deinen Sohn Grimzhag herab, großer Morruk.

Vereiniger der Orks will ich sein! Voll und ganz will ich dem Wohl meines Volkes dienen und es wieder groß und mächtig machen. Sie werden uns nicht mehr verlachen, Vater! Sie werden uns wieder fürchten, denn wir werden wie eine Feuersbrunst über sie kommen! Wir nehmen uns das zurück, was die Götter uns gegeben hatten! Ich verspreche es, Vater! Ich gelobe es, ihr Götter!«, schrie Grimzhag durch die einsame Nacht der Steppe.

Der Khuzbaathsoldat ging leise grummelnd aus dem kleinen Wachhäuschen am Ende der Schädelstraße heraus, um sich ein wenig die kurzen Beine zu vertreten. Seine schwere Rüstung aus Eisenplatten hatte er in der Wachstube gelassen, wo sein Kamerad auf einem Stuhl hockte und sich langweilte. Nach einer Weile kam dieser ebenfalls nach draußen und trug ein zusammengeklapptes Spielbrett unter dem Arm.

»Lass uns noch eine Runde Rashat spielen. Das ist wenigstens ein bisschen interessant«, brummte der breite, untersetzte Zwergenkrieger und kratzte sich am Bauch.

»Noch eine Runde? Wir spielen doch seit Tagen ununterbrochen Rashat. Ich habe langsam keine Lust mehr, Seerghil«, brummelte sein Kamerad zurück.

»Und was sollen wir sonst hier draußen machen? Die Berge bestaunen?«, fragte Seerghil und wirkte genervt.

»Keine Ahnung! Wir schlagen die Zeit tot und wenn es dunkel wird, gehen wir zurück ins Lager. Lass mich einfach in Ruhe. Das hier ist doch so sinnlos wie ein Kropf«, schimpfte der andere Khuzbaath.

»Sehe ich auch so, Hamath. Ich frage mich nur, warum der Chef gerade uns zwei in diese verlassene Gegend geschickt hat. Hier ist doch nichts«, meinte sein stämmiger Kamerad.

Hamath ging langsam um das kleine Wachhäuschen herum und betrachtete nachdenklich die hohen Felswände, die den Ausgang der Schädelstraße, jenes engen Passes, der durch die nördlichen Ausläufer des Eisgebirges von der Steppe auf das Plateau von Chaar führte, umgaben. Dann gähnte er leise und hielt sich die Hand vor den Mund, um sich anschließend auf einen kleinen Stein zu setzen. Der andere Kleinwüchsige verzog sich derweil wieder mit frustrierter Miene in die Wachstube und schleuderte das Spielbrett fluchend in die Ecke.

»Ich hab so die Nase voll!«, zischte er wütend und legte sich auf einen Haufen schmutziger Decken, um ein wenig vor sich hin zu dösen.

Der Khuzbaath schlummerte etwa eine Stunde und kroch dann brummend von seinem Schlaflager. Noch immer müde und zutiefst lustlos rieb er sich die Augen und ging dann wieder nach draußen, um nach seinem Kameraden Hamath zu sehen. Inzwischen dämmerte es bereits, was bedeutete, dass die Wachschicht gleich zu Ende sein würde. Nachts wurde die Schädelstraße nicht beaufsichtigt, denn dafür gab es keinen Grund. Außer einigen Ruumphs und den schuppigen, echsenähnlichen Felsenschleichern, die man in diesem Gebiet häufig traf, ließ sich in dieser einsamen Gegend am äußersten Ende des Khuzbaathreiches ohnehin kaum jemand blicken.

»Hamath! He! Gleich gehen wir zurück ins Lager!«, rief der Kleinwüchsige durch das Halbdunkel und sah sich nach seinem Kameraden um.

»Hamath?«

Niemand antwortete und Seerghil war verdutzt. Verwirrt suchte er die Gegend nach dem anderen Wachsoldaten ab, den er direkt neben dem Passausgang zurückgelassen hatte.

»He! Hamath! Sitzt du auf den Ohren? Wir gehen jetzt!«, rief er noch einmal.

Kurz darauf hatte der Soldat den kleinen Stein gefunden, auf dem sich sein Kamerad zuletzt niedergelassen hatte. Dahinter hatte sich ein kleiner, roter Fleck gebildet, doch Seerghil konnte nicht auf den ersten Blick erkennen, was das war. Er beugte sich hinab, um genauer hinzusehen. Dann riss er verstört die Augen auf. Es war eine Blutlache. Jetzt erkannte er auch einige Schleifspuren, die in Richtung der Felsen führten. Blitzartig richtete er sich wieder auf und zog seinen Krummsäbel aus der Scheide.

»Hamath? He! Wo bei Madrok bist du?«

Plötzlich ertönte ein hämisches Gekicher und der Khuzbaath zuckte erschrocken zusammen. Angestrengt starrte er durch das Halbdunkel der aufkommenden Dämmerung. Dabei hielt er seine Waffe verkrampft in der Hand.

»Wer ist da? Hamath?«, schrie er nervös und ging einige Schritte auf den dunklen Passausgang zu, der nun wie ein gähnender Schlund aussah und bedrohlich wirkte.

»Verflucht! Hamath!«

Wieder kicherte jemand irgendwo zwischen den Felsen und die Khuzbaathwache blickte nach oben. Das Letzte, was Seerghil in seinem Leben sah, war das grinsende Gesicht eines Goblins, der über ihm auf einem Felsvorsprung hockte und mit einem Bogen auf ihn zielte.

In der nächsten Sekunde bohrte sich ein Pfeil durch seinen Schädel und der Zwerg taumelte mit einem leisen Brummen nach hinten. Die kleine Grünhaut landete neben ihm auf dem staubigen Boden, hob kichernd ihr rostiges Messer in die Höhe und rammte dem tödlich getroffenen Khuzbaath die Klinge in den Hals.

»Das wäre erledigt, Häuptling!«, rief der Goblin in Richtung des Passausganges und augenblicklich strömte eine große Masse weiterer Goblins heraus. An der Spitze der grünhäutigen Flut, die sich nun in die weite Ebene vor der Schädelstra-

ße ergoss, befand sich Skarnak, der Anführer des Krummagstammes. Zufrieden knurrend tasteten die rötlich glimmenden Augen des listigen Häuptlings die Umgebung nach weiteren Khuzbaath ab, doch hier war niemand mehr.

»Und nun?«, fragte einer der Goblins den Stammesführer.

»Nun machen wir das, wozu uns Grimzhag losgeschickt hat. Verhaltet euch aber bis zum Morgengrauen ruhig. Ich will, dass wir diese Schrumpflinge überraschen«, flüsterte Skarnak.

Der Goblinrevoluzzer

Die Goblinhorde, welche von Skarnak, dem gerissenen Häuptling der Krummag, einem der ältesten Verbündeten Grimzhags, angeführt wurde, begann mit ihrer Arbeit und zog am nächsten Morgen unter lautem Gebrüll durch die Knochenwüste in Richtung der Stadt Khumalak. Wo sie auf ein Sklavenlager der Khuzbaath traf, rief sie die Orks und Goblins dort entweder zur Rebellion gegen ihre Herren auf oder griff andernfalls sofort an, um alles kurz und klein zu schlagen. Skarnak kündigte sich grundsätzlich mit lautem Getöse als »Größter Befreier und Kriegsherr der Welt« an und proklamierte, dass sich nun alle grünhäutigen Sklaven der Khuzbaath erheben würden, um die Tyrannei ihrer Herren endlich zu beenden.

Das ganze Spektakel der wie verrückt kreischenden Goblins, die unter ohrenbetäubendem Lärm durch die Wüste zogen, dauerte mehrere Sonnen. Wo die kleinen Grünhäute auf einen Außenposten der Kleinwüchsigen trafen, griffen sie ohne zu zögern an und überrannten ihn mit ihrer schieren Überzahl. Die meisten der Khuzbaath wurden dabei erschlagen, aber einige von ihnen ließen sie am Leben, damit sie nach Khumalak flüchten und dort die Botschaft des großen Goblinrevolutionärs verkünden konnten. Das taten die überlebenden Zwerge auch und retteten sich verstört hinter die hohen Mauern der Stadt, um dort ihren Kameraden von den randalierenden Grünhäuten zu berichten.

Währenddessen schloss sich dem lärmenden Haufen des großen Revolutionsführers aus der Steppe, der nach eigenen Angaben die ganze Welt vom Unrecht

befreien wollte, auch eine wachsende Anzahl anderer Grünhäute an, die zuvor den Khuzbaath als Sklaven hatten dienen müssen. Bald sah es tatsächlich so aus, als würden sich die geknechteten Orkstämme, die jenseits von Khumalak ein unglückliches Dasein in der kargen Knochenwüste fristen mussten, gegen ihre Herren erheben. Und das auch noch unter Führung eines großmäuligen Goblins!

Mediox Raashath, der Satrap der Stadt Khumalak, traute seinen Ohren nicht und blieb mit offenem Munde vor einem seiner Soldaten stehen, den die Goblins überfallen und übel zugerichtet hatten.

»Diese Horde zieht also ungehindert durch die Knochenwüste und versucht, die anderen Grünhäute zu einem Aufstand gegen uns zu bewegen?«, stammelte er ungläubig.

»Ja, Herr! Ich spreche die Wahrheit. Es sind Goblins. Mehrere Tausend. Ihr Anführer hat mir gesagt, dass ich Euch von der nahenden Revolution berichten soll. Bald werden sich sämtliche Sklaven in der Knochenwüste erheben und unsere Herrschaft beenden«, schnaufte der verwundete Khuzbaathkrieger.

»Revolution der Goblins?« Der Satrap war völlig baff.

»So glaubt mir doch, Mächtiger. Sie haben einfach unser Lager überfallen und sämtliche Wachposten getötet. Dann haben sie die anderen Grünhäute befreit.«

Das breite, von einer grauweißen Haut bedeckte Gesicht Raashaths bekam langsam etwas mehr Farbe und der Zwerg fletschte seine schiefstehenden, gelben Zähne.

»Das … das kann ich einfach nicht glauben! Ein Goblin wagt es, uns herauszufordern?«, brüllte er.

»Er wird Euch persönlich erschlagen, wenn Ihr den Mut habt, mit Eurer Armee in der Knochenwüste zu erscheinen. Das soll ich Euch auch ausrichten, Mächtiger«, fügte der Soldat hinzu.

»Wenn ich den Mut habe?« Jetzt wurde der Satrap regelrecht rot im Gesicht und ballte seine klobige Faust.

»Diese verrückte Grünhaut bezeichnet sich als größter Befreier der Welt – oder so ähnlich. Der ist total irre. Allerdings hat er mit seiner Horde bereits eine Menge Chaos verursacht«, antwortete der Khuzbaathkrieger.

»Goblinrevoluzzer? Befreier der Welt? Ist dieser Kerl denn völlig durchgedreht?«

»Das kommt hin, Mächtiger!«

»Ich werde diesem aufsässigen Grünling mit meinen Soldaten auf die Pelle rücken und ihn aufspüren. Dann werden wir ja sehen, wer hier wen erschlägt. Ruft meine Hauptleute zusammen. Sie sollen sofort zu mir kommen!«, donnerte der Satrap und war vollkommen außer sich vor Zorn und Empörung.

Der erschöpfte Soldat, der aus mehreren Wunden blutete und dem die Goblins einige Finger abgeschnitten hatten, schlich vor Schmerzen stöhnend davon und gab den Befehl seines aufgebrachten Herrn mit letzter Kraft weiter.

Es dauerte keinen Tag, dann öffneten sich die Stadttore von Khumalak und eine mehrere tausend Mann starke Streitmacht schwer gepanzerter Khuzbaathsoldaten mit Hellebarden, großen Eckschilden und Armbrüsten marschierte hinaus in die Knochenwüste, um den großen Goblinrevoluzzer und seine lärmende Horde zu stellen.

Skarnak lächelte wissend und betrachtete die Staubwolke am Horizont, die langsam immer größer wurde. Die Khuzbaath rückten an – mit fast allen Soldaten, die in Khumalak stationiert waren.

»Vorwärts, tapfere Goblins! Wir marschieren ihnen entgegen!«, schrie der Häuptling und ließ sein Schwert über dem Kopf kreisen.

»Iaaah! Iaaah!«, schallte es daraufhin durch die staubige Wüste und die Goblinhorde rannte unter lautem Gekreische und Getrommel auf die Khuzbaath zu.

In sicherer Entfernung stoppten die Grünhäute jedoch ihren Vormarsch und blieben vor den verwunderten Zwergen stehen.

»Unterwerft euch dem großen Befreier Skarnak! Das ist eure letzte Chance!«, schrieen die Goblins und kicherten wild durcheinander.

Einige Khuzbaath brüllten etwas in ihrer fremden Sprache zurück und luden anschließend ihre Armbrüste, um den Eindringlingen die passende Antwort zu geben. Von Goblins ließen sie sich nicht beeindrucken.

Bevor die Kleinwüchsigen die lärmende Horde aber richtig unter Feuer nehmen konnten, zog sich diese wieder unter hämischem Gekreische zurück. Die Khuzbaath, schnaufend unter der Last ihrer schweren Kettenpanzer und der sengenden

Sonne, die über der Wüste brannte, eilten den rebellischen Goblins auf ihren kurzen Beinen hinterher.

»Geht es nicht schneller, ihr blöden Schrumpflinge!«, höhnten die Grünhäute und lachten die wütenden Zwerge aus.

Das ganze Spektakel dauerte mehrere Stunden und die Khuzbaath waren nach einer Weile zwar erschöpft, aber inzwischen so zornig, dass sie der Goblinhorde unbeirrt weiter durch die Wüste in Richtung der Schädelstraße folgten. Offenbar hofften sie, die frechen Grünhäute dort vor den Felsen zusammendrängen und erschlagen zu können.

Doch das Spiel aus Rückzug und Verfolgung zog sich letztendlich noch bis zur Abenddämmerung hin. Dann endlich, als die Sonne schon am Horizont unterging, hatten Skarnaks Goblins die Schädelstrasse erreicht und die Felsen des Eisgebirges tauchten in der Ferne auf. Die Khuzbaath waren den sie verhöhnenden Grünhäuten noch immer auf den Fersen und brannten darauf, diese nun endlich stellen zu können. Mit neuem Eifer bewegten sie sich so schnell sie konnten auf die kreischende Horde zu, die sie noch immer mit Spott und Hohn überschüttete.

»Worauf wartet ihr Schrumpflinge? Kommt doch! Greift uns an! Oder fürchtet ihr den Zorn des größten Goblinrebellen aller Zeiten?«, schrie Skarnak und ließ seine Krieger anhalten.

Die Khuzbaath mussten kaum dazu überredet werden, die überheblichen Grünhäute anzugreifen. Grimmig und fluchend stürmten sie auf Skarnaks Goblins zu und freuten sich schon darauf, endlich jene zu erwischen, die sie schon den ganzen Tag lang an der Nase herumgeführt hatten.

Plötzlich stoppten die Khuzbaathkrieger ihren Angriff auf die kleinen Grünhäute. Sie blieben mitten in der offenen Wüste stehen und schrieen aufgeregt durcheinander. Grimzhag hatte nichts anderes erwartet, denn seine Feinde befanden sich in einer recht unglücklichen Lage. Hinter und neben der Zwergenstreitmacht waren plötzlich die Umrisse einer gewaltigen Orkhorde sichtbar geworden. Vor ihnen standen nach wie vor die Goblins des Skarnak und brüllten noch immer so laut sie konnten.

»Jetzt glotzen die Schrumpflinge blöd, was?«, knurrte Grimzhag und lächelte seinem Freund Zugrakk zu, der neben ihm auf einem mit Eisenplatten geschützten Gnogg wartete und erwartungsvoll die Zunge herausstreckte.

Der Häuptling der Mazauk drehte sich zu seinen berittenen Kriegern um – heute führte er die Gnoggreiter in die Schlacht – und ließ ein tiefes, gutturales Gebrüll ertönen.

»Woooah! Woooah!«, röhrte Grimzhag. Seine Horde stimmte sofort in den Schlachtgesang ein und veranstaltete dabei einen furchtbaren Lärm.

Es dauerte nicht lange, da wurde die Wüste vom wütenden Geschrei tausender Grünhautkehlen und einem rhythmischen Getrommel erschüttert. Die Khuzbaath versuchten sich derweil zurückzuziehen, was jedoch zwecklos war, denn die Orks und Goblins hatten sie bereits völlig eingekreist.

»Jetzt schnappen wir sie uns!«, grollte Grimzhag und schenkte Zugrakk ein zustimmendes Knurren.

Dieser betrachtete mit leuchtenden Augen die Klinge seines langen Krummsäbels und grinste bösartig.

»Woooah!«

Der laute Kriegsschrei des Mazaukhäuptlings leitete diesmal den Angriff auf die verzweifelten Khuzbaath ein und Massen von Orks und Goblins stürmten durch die Wüste, von allen Seiten die Zwerge bedrängend.

Hunderte von schnaubenden und knurrenden Gnoggs donnerten über die staubige Ebene und ließen den Boden unter ihren Hufen erzittern.

Grimzhag krallte sich am dicken, strähnigen Fell seines Reittieres fest, dessen massiger Schädel mit Panzerplatten und langen Eisenstacheln bedeckt war. Die Menge der Khuzbaath wurde mit jeder verstreichenden Sekunde größer und der junge Brüller starrte voll Trotz auf den Wald aus blitzenden Speerspitzen und breiten Eckschilden, den ihm seine Feinde entgegenstellten.

Kurz bevor die Gnoggreiter in die gegnerische Streitmacht hineinprallten, drehten sie blitzartig ab und ritten in einem hohen Bogen um sie herum. Sie ließen der brüllenden Orkinfanterie den Vortritt, die nun wie eine Sturmflut von allen Seiten über die panischen Khuzbaath herfiel. Dann griffen auch die berittenen Grünhäu-

te an und schmetterten wie ein gewaltiger Keil aus Muskeln, Fell und Eisen in die feindlichen Reihen.

Grimzhags Reittier walzte gleich mehrere Kleinwüchsige zu Boden und trampelte einfach über sie hinweg. Der Häuptling ließ seine breite Schwertklinge währenddessen auf die Zwerge niedersausen und hackte sich durch Rüstungen, Knochen und Fleisch. Es war ein brutales Gemetzel und schon bald löste sich die Schlachtformation der Khuzbaath unter dem wuchtigen Orkangriff auf, denn hier in der offenen Wüste waren die Zwerge ihren Gegnern hoffnungslos unterlegen, zumal sie nicht einmal über Reiterei verfügten.

Äxte und Schwerter prasselten auf die Khuzbaath ein und schnaubende Gnoggs schmetterten sie zu Boden. Grimzhag konnte seine Kampfeswut nicht mehr unter Kontrolle halten und sprang von seinem Reittier herunter. Mit einem mächtigen Hieb schlug er einem Khuzbaath den Kopf von den Schultern und rammte den nächsten mit schierer Körperkraft nieder. Er riss ihm das Schild aus der Hand und trieb ihm die rasiermesserscharfe Klinge seiner Waffe durch die Brust, so dass sie am Rücken wieder austrat.

Knurrend riss er die Schneide aus dem Körper des toten Feindes heraus und ließ einen blutigen Schauer aufspritzen. Sein wütendes Gnogg stampfte derweil einige Khuzbaath in Eigeninitiative zu Boden.

Nach und nach verloren die Kleinwüchsigen die Nerven und wandten sich zur Flucht. Ihre Streitmacht löste sich schließlich in Panik auf, so dass sie in der Folge zu Hunderten abgeschlachtet wurden.

»Gnoggreiter bereitmachen! Verfolgung aufnehmen!«, brüllte Grimzhag und sprang wieder auf sein Reittier. Inzwischen war er von oben bis unten mit Zwergenblut besudelt, das aus jeder Ritze seiner Rüstung zu tropfen schien.

Seine Orks rannten in ihrer Raserei hinter den fliehenden Khuzbaath her und richteten ebenfalls ein Blutbad an. Dann schwärmten die Gnoggreiter aus und bildeten eine breite Linie, die sich im Rücken der Flüchtenden ausdehnte. Zugrakk kam herbeigeritten und stieß einen triumphierenden Schrei aus.

»Die Schrumpflinge versuchen abzuhauen, Grimzhag!«, schrie er.

Als Antwort hörte er nur ein grimmes Würgen. »Niemand wird abhauen. Die Kurzbeine können sich hier nirgendwo verstecken und die Schädelstraße werden sie auch nicht erreichen.«

Grimzhag musterte für einen Augenblick die lange Front der Gnoggreiter, die sich zur Verfolgung der Khuzbaath bereitmachten. Keiner der Zwerge sollte an diesem Tag Khumalak noch lebend erreichen.

Der Satrap der Nordprovinz des Khuzbaathreiches war sprachlos und mit der Situation völlig überfordert. Inzwischen hatten die Späher für Klarheit gesorgt. Nicht nur die ausgesandten Krieger Khumalaks waren allesamt in der Knochenwüste geblieben, sondern es wurde auch berichtet, dass dort nun eine große Orkarmee lagerte, die offenbar wusste, wie man kämpft.

»Ich habe meinem Onkel, dem Großkönig, eine Nachricht zukommen lassen. Wir brauchen dringend Hilfe. Diese verfluchten Grünhäute haben fast alle unsere Soldaten getötet. Es sind nur noch wenige geblieben, die Khumalak jetzt verteidigen können. Das ist ein Alptraum!«

Einer der Diener des Satrapen, ein besonders hässlicher Khuzbaath mit einem gewaltigen Buckel, bemerkte: »Der erhabene Parthrash muss uns unbedingt helfen! Mit einer solchen Situation hat niemand gerechnet. Was sind das bloß für Grünhäute, Herr?«

Raashath fegte einige Schriftrollen von seinem Schreibtisch und bekam einen Wutanfall. Wild gestikulierend lief er vor seinen Dienern auf und ab.

»Ich weiß nicht, woher diese Orks kommen. Vermutlich irgendwo aus den östlichen Steppen. Jedenfalls haben sie unsere Streitmacht vollständig vernichtet und wir sind hier fast schutzlos! Ich hätte so etwas niemals für möglich gehalten, aber es ist nun einmal passiert. Bei Madrok, wenn wir nicht bald Hilfe bekommen, dann sind wir hier oben im Norden auf uns allein gestellt.«

»Aber der Großkönig wird uns doch nicht im Stich lassen, oder?«, kam von einem der Berater.

»Nein! Natürlich nicht! Er stellt gerade ein Sklavenheer auf, wie mir berichtet wurde. Aber das ändert nichts daran, dass wir es mit verdammt gefährlichen Orks zu tun haben, die unsere Stadt bedrohen.«

»Ein Sklavenheer?«, wunderte sich der bucklige Khuzbaath.

»Ja, zunächst einmal! Ich hoffe, dass diese Streitmacht die Angreifer aufhalten kann, sonst sind wir in einer schrecklichen Lage. Wir haben nicht unendlich viele Khuzbaathkrieger zur Verfügung. Das Gemetzel in der Knochenwüste hat unsere Truppen arg dezimiert.« Der Satrap wirkte verzweifelt und zornig.

Seine Getreuen schwiegen für einen Moment. Dann fragte einer von ihnen: »Wie ist es möglich gewesen, dass uns gerade Grünhäute eine solche Niederlage zufügen konnten? So etwas hat es seit langer Zeit nicht mehr gegeben, Herr.«

»Und doch ist es passiert! Nur Madrok selbst weiß, wer dieses elende Pack anführt. Sie müssen über die Schädelstraße aus der Einöde gekommen sein. Auf jeden Fall haben sie unsere Soldaten in eine gut durchdachte Falle geführt«, schnaubte Raashath und schlug die Hände über dem Kopf zusammen.

Der größte Teil der in Khumalak stationierten Soldaten hatte die schützenden Mauern der gewaltigen Festungsstadt verlassen und war von Grimzhags Orkhorde auf offenem Feld überrascht worden, genau wie es der Häuptling geplant hatte. Skarnak der Goblin hatte seine Rolle als rebellische Grünhaut hervorragend gespielt und die Kleinwüchsigen in den von Grimzhag gelegten Hinterhalt gelockt.

Derweil hatte der Satrap von Khumalak seinen Herrn, Parthrash II., den Großkönig von Chaar-Ziggrat, verzweifelt um Unterstützung angefleht, denn Grimzhags Armee stand bereits mitten in der Knochenwüste und bereitete sich auf Belagerung von Khumalak vor. Über 30.000 Orks und Goblins hatte Grimzhag diesmal nach Westen geführt und weitere Grünhautsklaven schlossen sich ihm unter lautem Jubel an, um sich von ihren verhassten Herren zu befreien. Sie ergriffen alles, was sie als Waffen benutzen konnten, und zogen als brüllende Masse hinter ihren Verwandten aus der Steppe her. Derweil reagierte der verdutzte Großkönig der Khuzbaath und entsandte ein Sklavenheer aus Tausenden von Grünhäuten nach Norden, um Grimzhags Horde wieder aus seinem Reich zu vertreiben.

Allerdings sollten sich diese Hilfstruppen als nicht sonderlich zuverlässig erweisen, obwohl sie von Zwergen befehligt wurden. Von den Peitschenhieben ihrer Aufseher vorangetrieben, marschierten sie nach Norden und nur die Angst vor

Folter und Strafe hielt sie noch unter dem Banner der grausamen Khuzbaath. Es kam zu einer weiteren Schlacht, in der am Ende Grünhaut gegen Grünhaut anrennen musste und der Tod reiche Ernte hielt. Grimzhag versammelte seine Armee in der von ihm bevorzugten Schlachtordnung, die Gnoggreiter an den Seiten und die Orkhaufen im Zentrum. Seine Gegner hielten es ähnlich, nur dass sie wesentlich weniger Reiter an den Flanken einsetzten. Unter dröhnendem Getrommel rückten beide Heere schließlich aufeinander zu und schnell brachten sich Grimzhags Reiter in Position, um mit einem wütenden Sturmangriff die Flanken des feindlichen Heeres zu zerschlagen.

So prallten die berittenen Steppenorks an der rechten Seite in einen großen Goblinhaufen und brachen ihn mit einer wuchtigen Attacke auseinander. Manchen Gnoggreitern gelang es auch, den Feind zu umgehen und über einige ungeschützte Trupps herzufallen. Dann brandeten die ersten Wellen aus Orks und Goblins im Nahkampf aufeinander, während Katapulte und Bogenschützen auf beiden Seiten pausenlos feuerten.

Grimzhags treue Leibwache aus erfahrenen Orkveteranen hackte sich bereits durch die erste feindliche Einheit, die panisch die Flucht ergriff und damit für Unordnung in den eigenen Reihen sorgte. Mehr und mehr Mazaukkrieger rückten daraufhin nach und verstärkten den erfolgreichen Angriff, so dass die Sklaven der Khuzbaath zurückweichen mussten.

Es dauerte nicht mehr lange, da hatten die von den Kleinwüchsigen zwangsrekrutierten Grünhäute so große Verluste erlitten, dass sie kurz vor einer allgemeinen Flucht standen.

Als der oberste Khuzbaath, der Anführer der Sklavenarmee, letztendlich erschlagen wurde, flohen die Feinde in alle Himmelsrichtungen und nur wenige von ihnen konnten das Schlachtfeld noch lebend verlassen. Am Ende war es ein großer Sieg für Grimzhag, obwohl auch seine Armee einige Verluste hatte hinnehmen müssen.

Das Plateau von Chaar war nun bis auf die schwer befestigte Stadt Khumalak vollständig erobert. Grimzhags unerwarteter Angriff hatte das Reich der Khuzbaath bis ins Mark erschüttert und die abtrünnigen Zwerge begannen die neue Bedrohung endlich ernst zu nehmen. Die Zerschlagung des Sklavenheeres der

Khuzbaath ließ letztendlich den nördlichen Teil ihres Reiches in sich zusammenfallen.

Jetzt waren sogar die Städte und Festungen der Khuzbaath in der Ebene von Ruuth unmittelbar bedroht und Grimzhags Armee konnte sich Khumalak zuwenden. Zudem schlossen sich nun noch mehr Orks und Goblins den Siegern der Schlacht an und feierten den Stammesführer aus der Steppe als großen Befreier der Grünhäute. Vielfach nutzten die ehemaligen Sklaven auch die Gelegenheit, sich an ihren Aufsehern grausam zu rächen.

»Die Katapulte sind feuerbereit, mächtiger Grimzhag!«, meldete ein breitschultriger Ork mit Kettenhemd und Rundschild, den Blick demütig vor dem Häuptling der Mazauk zu Boden gerichtet.

»Dann beginnt mit dem Beschuss!«, knurrte Grimzhag barsch und fletschte grimmig die Zähne, während er die hohen Mauern von Khumalak betrachtete.

Es dauerte nicht lange, da flog eine Salve großer Felsbrocken in Richtung des Festungswalls und überall donnerten die Geschosse mit lautem Getöse gegen das mächtige Bollwerk der Kleinwüchsigen. Wo sie auftrafen, da zerbrachen sie in kleine Stücke.

»Sie bauen ähnlich harte Mauern wie die Khuz des Westens. Aber wir werden sie Tag und Nacht dem Feuer unserer Katapulte aussetzen, bis ihre Wälle zerbröckeln«, erklärte Grimzhag mürrisch.

Neben ihm stand sein Freund Zugrakk, der fasziniert dabei zusah, wie gewaltige Steinbrocken durch die Luft geschleudert wurden, um an Khumalaks festen Stadtmauern wie Schiffe an einem Riff zu zerschellen.

Die Orks hatten ihre Kriegsmaschinen im Vorfeld der Belagerung in Einzelteile zerlegt und auf Gnoggs durch die Wüste transportiert. Hier, in unmittelbarer Nähe der feindlichen Wehrstadt, waren die Katapulte wieder zusammengesetzt worden und konnten Khumalak nun mit einem Hagel aus Geschossen eindecken. Grimzhag hatte alles bis ins Detail geplant, was für einen orkischen Heerführer keineswegs selbstverständlich war.

»Du bist ein Genie – oder wie das heißt«, sagte Zugrakk anerkennend und grinste.

»Warum?« Der junge Brüller wunderte sich.

»Nun, ich hätte die Stadt einfach mit ‘nem Haufen Leitern angegriffen. Es sind doch nur noch wenige Khuzbaath dort oben auf den Mauern«, gab Zugrakk zurück.

Grimzhag lachte. »Es sind noch genug, um sehr viele von uns zu töten. Du darfst diese Kleinwüchsigen nicht unterschätzen. Das hat schon so manchen Ork vorzeitig zu den Wirbeln der Seelen befördert. Wir schießen zunächst einige Löcher in ihre Mauern – aus sicherer Entfernung. Später kommen irgendwann die Leitern. Damit werden die Schrumpflinge überfordert sein, denn so viele Soldaten haben sie nicht mehr, um uns dann noch alle aufhalten zu können. Das wird uns eine Menge Verluste ersparen.«

»Du bist ein echter Nachdenker. Unglaublich!«, grunzte Zugrakk begeistert.

»Nur ein dummer Ork läuft ins offene Messer. Ein kluger Ork plant einen Feldzug. So haben es die alten Grauaugen immer getan. Snaghirne können keine Feldzüge führen und vor allem keine Reiche gründen«, antwortete Grimzhag und entblößte die Fangzähne, was ihn recht überheblich erscheinen ließ.

»Bin ich jetzt ein Snaghirn, oder was?« Zugrakk wirkte beleidigt.

»Nein! Das meinte ich so generell. Vielleicht sollte man dich nicht gerade große Heere anführen lassen, aber ansonsten bist du echt ein netter Ork«, gab der Häuptling zurück.

»Sehr witzig!«

»Jetzt hör auf zu schmollen, Zugrakk. Das meinte ich wirklich nicht persönlich. Außerdem hat ein kluges Grauauge auch Verantwortung für Orks wie dich und muss dafür sorgen, dass sie nicht fröhlich brüllend in die nächste Zwergenklinge rennen.«

»So blöd bin ich auch wieder nicht!«, schmollte Grimzhags Kumpel.

»Ja, ich weiß. Du nicht, aber genug andere Orks schon. Die freuen sich manchmal so sehr auf den Kampf, dass sie keinen Meter weit denken und erst merken, dass sie tot sind, wenn sie schon im Wirbel der Seelen rumfliegen.«

Zugrakk kicherte. Offenbar war er doch nicht so dämlich wie die anderen. Das war wirklich beruhigend.

Etwas weiter hinter den Katapulten bauten die Krieger ein paar Rammböcke zusammen. Auch diese waren in Einzelteilen auf Gnoggs transportiert worden und mussten jetzt nur noch zusammengeschraubt werden. Die Khuzbaath auf den Mauern versuchten derweil mit ihren Armbrüsten die Goblins, welche die Katapulte bedienten, zu treffen. Doch die meisten Bolzen kamen nicht so weit und nur selten wurde eine Grünhaut getroffen, um dann laut aufzujaulen.

Ununterbrochen wuchteten die Steinschleudern ihre Geschosse in Richtung der Mauern und schon zeigten einige der Wälle die ersten Risse und Beschädigungen. Ab und zu brachen auch Mauerstücke heraus und stürzten mit einem lauten Rumpeln zu Boden. Doch es sollte noch eine Weile dauern, bis die hohe, mächtige Zwergenmauer, die Khumalak schützte, ernsthafte Schäden aufwies. Wenn sie aber erst einmal durchlässig geworden war, dann gab es kaum noch Hoffnung für die wenigen Verteidiger der Stadt, die noch übrig geblieben waren. So betrachtete Grimzhag weiterhin ungerührt die vielen Felsbrocken, die pausenlos auf Khumalaks Stadtmauer einhämmerten.

»Herr, Ihr müsst Euch beeilen, sonst fallt Ihr den Orks in die Hände!«, jammerte ein stämmiger Würdenträger des Satrapen und rang besorgt die Hände.

»Was soll ich dem Großkönig denn erzählen, Hagrut? Soll ich einfach mit einem Schiff verschwinden und Khumalak im Stich lassen?«, schrie der breitgesichtige Verwalter der nördlichsten Khuzbaathstadt und rannte aufgeregt durch den Raum.

»Ich bitte Euch, Gebieter! Es sind Tausende von Grünhäuten, die unsere gesamte Stadt eingeschlossen haben. Es gibt nur noch die Möglichkeit, über das Meer zu entkommen«, gab der Diener zurück.

Die ohnehin schon fahle Gesichtsfarbe des Satrapen wurde noch blasser, als ihm die Ausweglosigkeit der Lage bewusst wurde. Ganz Khumalak war umzingelt und die Grünhautsklaven aus den Lagern in der Knochenwüste hatten sich längst ihren Artgenossen aus der Steppe angeschlossen und ihre Aufseher erschlagen.

»Und unsere Soldaten können die Stadt auf keinen Fall mehr halten?«, hakte der Satrap noch einmal nach, sich nervös über seinen langen, schwarzen Bart streichend.

»Ich kann es nicht sagen, aber seht doch selbst, wie groß die Masse der Grünhäute inzwischen ist. Wenn wir fliehen, dann müssen wir es jetzt tun, bevor die Orks endgültig durchgebrochen sind«, mahnte der Würdenträger.

»Sie … sie haben unsere Soldaten in eine Falle gelockt. Wie konnte so etwas passieren, Hagrut? Es sind doch lediglich dumme Grünhäute, Sklavenabschaum …«, stammelte der Verwalter des Großkönigs fassungslos und stieß ein leises Wimmern aus.

»Die Horde, die über uns hergefallen ist, kommt aus den Steppen des Ostens, Herr. Niemand konnte das voraussehen. Aber welche Rolle spielt das denn noch? Der größte Teil unserer Krieger ist in der Knochenwüste geblieben, weil wir uns haben täuschen lassen. Wir haben die Listigkeit der Orks unterschätzt. Jetzt aber müssen wir Khumalak so schnell es geht verlassen, wenn wir nicht erschlagen werden wollen, Gebieter!«, sagte der Diener mit bebender Stimme.

»Der Großkönig ist mein Onkel! Was soll ich ihm sagen, wenn ich Khumalak einfach im Stich lasse?«

»Ein Schiff wartet auf Euch, mächtiger Satrap. Jetzt oder nie!«

Der oberste Khuzbaath von Khumalak rannte zum Fenster und lehnte sich hinaus, um von seiner Residenz auf die Straßen der Stadt herabzublicken. In der Ferne erhob sich der Festungswall in die Höhe und man hörte das wütende Geschrei der gewaltigen Masse aus Orks und Goblins, die gegen die Mauern anrannten. Gelegentlich gingen Brandgeschosse auf die Häuser hernieder und einige Straßenzüge standen bereits in Flammen.

»Und wohin sollen wir fliehen, Hagrut?«, fragte der Satrap seinen Diener verzweifelt.

»Das können wir uns noch überlegen, wenn wir auf See sind, Herr. Bitte kommt nun, sonst könnte bald alles zu spät sein. Diese Grünhäute werden keine Gefangenen machen«, drängte der Würdenträger.

»Ich kann Khumalak nicht einfach …«, sagte Raashath leise.

»Doch! Ihr könnt, Herr! Alles andere wäre Euer sicherer Tod. Der Großkönig wird die Grünhäute mit seiner Armee aufhalten und dann kehren wir wieder zurück. Überlasst den weiteren Kampf den anderen. Seid doch vernünftig!«

Der Satrap nickte und eilte wortlos aus dem Raum, wo bereits eine große Gruppe von Khuzbaath auf ihn wartete. Sein Diener folgte ihm und wirkte erleichtert. Kurz darauf machte sich der Neffe des Großkönigs mit seinen Getreuen auf den Weg zum Hafen, wo bereits ein Schiff auf die Flüchtigen wartete. Raashath wirkte vollkommen verstört. Er hatte sicherlich mit vielem gerechnet, aber nicht mit einer Horde Orks, die aus dem Nichts heraus auftauchen und den Norden des Khuzbaathreiches ins Chaos stürzen würde.

Die restlichen Soldaten der Zwerge waren fast alle während des Sturms auf die Stadtmauern gefallen und nur einige kleinere Grüppchen hatten es noch bis in die Innenstadt geschafft. Inzwischen waren sämtliche Stadttore aufgebrochen worden und im Festungswall klafften breite Lücken – das Resultat des tagelangen Dauerfeuers der orkischen Katapulte.

Grimzhag und Zugrakk stürmten durch die Straßen der Hafenstadt, zusammen mit Tausenden weiterer Grünhäute, die einem irrsinnigen Kampfrausch verfallen waren.

»Rein da!«, brüllte der Häuptling der Mazauk und zertrümmerte die Eingangstür eines Hauses mit einem mächtigen Tritt.

Ein graubärtiger, alter Khuzbaath erwartete ihn bereits mit einem langen Spieß in den Händen und stach auf Grimzhags breites Schild ein. Neben ihm standen zwei Weiber der Zwerge und ein Junges, wie der Häuptling erkennen konnte. Sie starrten lediglich mit offenen Mündern und blankem Entsetzen auf den großen Ork, der mit einer Rotte seiner Krieger in ihr Haus eingedrungen war.

»Will mich abstechen, der alte Schrumpfling!«, höhnte Grimzhag und wehrte einen weiteren Stoß des ergrauten Zwerges mit Leichtigkeit ab. »Zugrakk, das ist deine Aufgabe!«

Der Orkkrieger sprang neben den verzweifelten Greis und streckte ihn mit seinem Säbel nieder. Röchelnd sank der Khuzbaath zu Boden und blieb vor seiner zu Tode erschrockenen Familie liegen.

»Alter Narr!«, knurrte Zugrakk und spuckte auf den Leichnam des erschlagenen Kleinwüchsigen. Dann wandte er sich den beiden Zwergenweibern zu. Grimzhag machte derweil auf dem Absatz kehrt und rannte heraus auf die Straße.

»Die Cramogg könnt ihr erledigen!«, rief er noch und folgte dann einer brüllenden Horde seiner Krieger, welche die anderen Häuser in diesem Straßenzug stürmte und alles niedermetzelte.

Wenig später stand Zugrakk wieder neben ihm und wischte das Blut von der Klinge seines Säbels. Grimzhag sagte nichts und betrachtete mit versteinertem Gesicht eine Gruppe Goblins, die mehrere Khuzbaath aus ihren Häusern trieben, um sie auf der Straße mit Speeren abzustechen. Zugrakk, der den kleineren Grünhäuten seine helfende Klaue leihen wollte, wurde vom Häuptling zurückgehalten.

»Wir haben für heute genug erschlagen«, brummte er und sah seinen Kriegern nach, die mordend und plündernd durch die nächsten Straßenzüge rannten, um auch dort sämtliche Khuzbaath niederzumachen.

»Es sind noch einige Feinde in der Innenstadt, wie mir berichtet wurde. Aber die werden nicht mehr viel ausrichten können«, sagte Grimzhag leise.

Zugrakk kratzte sich am Kopf. »Vielleicht sollten wir ein paar der Schrumpflinge als Sklaven behalten und sie nicht alle töten. Was hältst du von dieser Idee?«

Der junge Brüller antwortete mit einem Würgen und hob die Klaue. Dann erwiderte er: »Nein, mein Freund. Wir vernichten sie alle! Sie würden uns niemals als ihre Herren anerkennen, selbst wenn wir gnädig zu ihnen wären. Die Khuzbaath werden immer eine Gefahr darstellen. Da wir sie nicht zu unseren Freunden machen können, müssen wir sie töten, Zugrakk.«

Der Orkkrieger brummte leise und stimme Grimzhag dann zu. Dieser ging langsam seiner rasenden Horde und den Mobs der befreiten Sklaven hinterher. Ungerührt sah er dabei zu, wie sie gleich einem Heuschreckenschwarm über ganz Khumalak herfielen und niemanden am Leben ließen. Überall um ihn herum ertönten die Schreie der entsetzten Khuzbaath, die sich mit dem Krachen eingeschlagener Türen und dem zornigen Gebrüll der Grünhäute vermischten.

»Sie sollen uns Orks wieder respektieren, Zugrakk. Und Respekt erlangt nur der, dessen Macht man auch fürchtet«, bemerkte er lediglich mit einem tiefen Knurren.

Aus den Steppen waren inzwischen weitere Grünhäute gekommen, um sich der Horde des jungen Häuptlings anzuschließen. Mittlerweile hatten die Grünhäute sämtliche Pässe besetzt, um die Soldaten der Khuzbaath daran zu hindern, das Plateau von Chaar zu betreten und ihren in Khumalak bedrängten Landsleuten zu Hilfe zu kommen.

Jetzt war die nördlichste Stadt der Khuzbaath gefallen und Grimzhags Krieger hatten auf seinen Befehl hin jeden Kleinwüchsigen erschlagen, der nicht rechzeitig über das Meer geflohen war. Eine sinnlose Zerstörung und Verwüstung Khumalaks hatte Grimzhag hingegen streng verboten. Ihm genügte es, die Präsenz der Khuzbaath auf dem Plateau von Chaar beseitigen, denn so sah es der weitreichende Plan des orkischen Heerführers vor.

Der Großkönig hatte in der Zwischenzeit ein Heer aus gepanzerten Khuzbaathkriegern aufgestellt und war fest entschlossen, die Orkinvasion aufzuhalten. Allerdings mangelte es ihm an Soldaten von der Art der Khuzbaath, denn die abtrünnigen Zwerge waren im Grunde kein sehr großes Volk und herrschten als kleine Herrenkaste über ihre vielen Sklaven, wovon der größte Teil Grünhäute waren.

Nachdem Grimzhag von seinen Goblinspähern darüber informiert worden war, dass sich eine weitere Streitmacht der Khuzbaath dem Plateau von Chaar näherte, gab er seinen Kriegern augenblicklich den Befehl zum Vorrücken und die Orks strömten in die Ebene von Ruuth, um sich dem Feind zu stellen. Durch die befreiten Grünhautsklaven und weitere Verstärkung aus der Steppe, war Grimzhags Horde den Khuzbaath zahlenmäßig weit überlegen, als die beiden Heere bei der Mine von Susaath, westlich von Chaar-Ziggrath, schließlich aufeinander trafen.

Die Khuzbaath postierten sich um einen großen Hügel herum und empfingen Grimzhags Horde mit einem Hagel aus Brandgeschossen und Wolken von Armbrustbolzen. Der junge Häuptling ließ daraufhin seinen Kriegsschrei erschallen, was seine Horde in eine blutrünstige Kampfeslust versetzte und sie zum noch schnelleren Marsch auf den Gegner anspornte. Gleichzeitig schossen die wilden Gnoggreiter auf beiden Flanken fliegenden Pfeilen gleich vorwärts und bedrohten

die Khuzbaatharmee von zwei Seiten. Verzweifelt feuerten die Armbrustschützen auf die anstürmenden Reiter der Grünhäute und streckten einige von ihnen nieder, was aber nichts daran änderte, dass noch genügend schnaubende Gnoggs zu den Zwergen durchkamen und ihnen schwere Verluste zufügten.

Auf Grimzhags Zeichen hin krachten ratternde Streitwagen und brüllende Grünhäute in die breiten Schlachtreihen aus gepanzerten Khuzbaathkriegern. Ein wildes Hauen und Stechen begann, das sich über viele Stunden hinziehen sollte. Tausende von tapferen Kriegern wurden dabei auf beiden Seiten im Getümmel erschlagen. Grimzhag und Zugrakk blieben auch diesmal Seite an Seite und waren durch ihre Tapferkeit für die anderen Orks ein Vorbild.

Irgendwann steckten die Khuzbaath vollkommen in der gewaltigen Masse der Orks und Goblins fest, so dass sie kaum noch manövrierfähig und damit den Angriffen der flinken Gnoggreiter schutzlos ausgeliefert waren.

Dadurch entschied sich letztendlich auch die Schlacht bei Susaath, denn als Grimzhags berittene Orks in die ungeschützten Flanken der abtrünnigen Zwerge schmetterten, brach die Moral der Verteidiger in sich zusammen und Panik breitete sich aus. Schließlich flüchteten die Khuzbaathkrieger samt ihrem General, nur um sich einer rücksichtslosen Verfolgung durch die Grünhäute auszusetzen. Mit ihren kurzen Beinen kamen die meisten von ihnen allerdings nicht sehr weit und waren eine leichte Beute für die Gnoggreiter, die sie in Massen zu Tode hetzten und erschlugen. Am Ende dieses blutigen Tages war die Streitmacht der Kleinwüchsigen fast vollständig niedergemacht und zudem eine Reihe von Kriegsmaschinen erbeutet worden. Grimzhag hatte erneut gesiegt und besetzte in der folgenden Woche einige weitere Gebiete am Rande der Ebene von Ruuth.

Der Großkönig der Khuzbaath starrte ins Leere, während ihn seine Offiziere und Priester ratlos anblickten. Die große Halle, welche von schwarzen Säulen mit feuerroten Sockeln getragen wurde, war für einen Moment von einem bedrückenden Schweigen erfüllt. Dann brummelte der Zwergenherrscher, dessen grauweißer Bart fast bis auf den Boden reichte, eine Reihe undeutlicher Wortfetzen und trottete wieder zu seinem Thron zurück, wo er sich erschöpft niederließ.

»Sie sind aus dem Nichts gekommen, Mächtiger«, bemerkte einer der Generäle.

Ein wütender Blick aus alten, von tiefen Falten umgebenen Augen traf ihn im nächsten Augenblick. Der Großkönig winkte ab.

»Diese Horde kommt aus den Steppen des Ostens. Nicht aus dem Nichts. Allerdings sind das offenbar nicht die Grünhäute, die wir kennen, General Washut«, sagte der Tyrann erbost.

»Und ein Sklavenaufstand kann definitiv ausgeschlossen werden, Großkönig?«, fragte ein anderer Heerführer.

»Wenn die Informationen aus Khumalak stimmen, dann haben sich lediglich unsere Sklaven auf dem Plateau von Chaar den fremden Orks angeschlossen. Das ist allerdings schon schlimm genug. Diese Grünhäute kämpfen mit einer ungewöhnlich guten Organisation und stellen sich nicht dumm an«, zischte der Khuzbaathkönig.

»Wir werden den Aufstand niederwerfen und dann die entsprechenden Strafaktionen folgen lassen. Alle rebellischen Sklaven werden wir töten lassen, nachdem wir diese Steppenorks vernichtet haben«, meinte General Washut.

Der Großkönig erhob sich wieder von seinem Platz und verschränkte die Arme auf dem Rücken. Mit gebeugtem Haupt schritt er fluchend durch die Halle, wobei sein grauer Bart, genau wie sein langer, schwarzer Umhang über die ebenso schwarzen Fliesen des Raumes schleiften.

»Sie haben unsere Streitmacht in Khumalak ausgelöscht und die Stadt erobert. Dort haben sie jeden getötet. Außerdem haben sie unser Sklavenheer aufgerieben und einige weitere Truppen ebenfalls. Wir dürfen diese Grünhäute nicht unterschätzen«, warnte der Tyrann.

»Madrok wird sie bald mit seinem unbändigen Zorn strafen und sie mit einem Todesfluch belegen. Wir haben ihn bereits um Beistand angerufen und …«, sprach ein Hohepriester, doch der Großkönig unterbrach ihn.

»Madrok? Wo ist denn sein Beistand in Khumalak gewesen?«, grollte der alte Khuzbaathherrscher und ballte die Faust. »Ich verlange, dass diese grünhäutige Brut endlich ausgemerzt wird. Allerdings können wir uns auf unsere Ork- und Goblinsklaven hier in der Ebene von Ruuth auch nicht mehr verlassen. Wenn diese fremden Orks vor unserer Haustür einen Aufstand gegen uns auslösen können, dann werden sich Zehntausende Grünhäute gegen uns erheben.«

»Herr, dazu wird es nicht kommen. Das Plateau von Chaar ist eine nur dünnbesiedelte Region und Khumalak ist die einzige echte Stadt dort. Sie liegt weit von Chaar-Ziggrath entfernt. Aber hier, direkt im Zentrum unseres Reiches, werden diese Eindringlinge keine Chance haben. Die Orks und Goblins dienen uns bereits seit vielen Jahrhunderten. Sie kennen doch nichts anderes als Sklaverei. Aufstände dieser dummen Kreaturen hat es von Zeit zu Zeit immer mal wieder gegeben, aber sie waren niemals erfolgreich. Selbst der große Aufstand der Grauaugen ist damals letztendlich gescheitert, weil sich die Grünhäute nicht einig werden konnten. Diesmal wird es ähnlich sein!«, sagte General Washut.

»Dass es diese fremden Orks allein geschafft haben eine Stadt wie Khumalak zu erobern, sollte uns genug Anlass zur Sorge geben!«, schrie ihn der Großkönig an.

Der Heerführer versuchte den Tyrannen zu beruhigen. »Khumalak ist ein schwerer Verlust und ich versichere Euch, dass als Rache für diesen Angriff ganze Stämme von Grünhäuten ausgelöscht werden. Aber trotzdem befürchte ich keinen flächendeckenden Sklavenaufstand in der Ebene von Ruuth. Dazu wird es nicht kommen. Unsere grünhäutigen Leibeigenen werden nicht einfach einem dahergelaufenen Orkhäuptling aus der Steppe folgen, Gebieter. Nein, das ist unmöglich. Dafür fürchten sie unsere Rache und die schrecklichen Strafen, die wir dann über sie bringen werden, viel zu sehr.«

Ein Priester des Madrok trat einen Schritt vor und verneigte sich vor dem Großkönig. Dann versicherte er: »General Washut ist ein erfahrener Soldat, der Euch seit Jahrzehnten dient. Er weiß, wie man mit Sklaven umzugehen hat. Ich stimme ihm zu, wenn er sagt, dass ein fremder Orkhäuptling nicht die Macht haben wird, hier bei uns einen Aufstand auszulösen. Außerdem werden die Grauaugen in ihren Verliesen unter der Stadt bleiben, so dass sie keinen Schaden anrichten können. Wir sollten ein großes Heer aufstellen und den Feind dann endlich vernichten. Wenn er weiter in die Ebene von Ruuth vordringt, um Chaar-Ziggrath anzugreifen, dann wird das für ihn in einer Katastrophe enden.«

»Nicht, wenn ihm plötzlich die Grünhautsklaven helfen, Priester. Dann würde das nämlich für uns in einer Katastrophe enden. Wir Khuzbaath sind kein sehr großes Volk und können auch keine riesigen Heere aufstellen. Die Ork- und Goblinsklaven sind hingegen zahlreich und wir müssen mit allen Mitteln verhin-

dern, dass sie sich unseren Feinden anschließen«, wetterte der Tyrann und lief nervös von einem Ende der großen Halle zum anderen.

»Es gibt keinen Grund anzunehmen, dass unsere Sklaven einem unbekannten Orkanführer aus der Steppe vertrauen werden. Sie kennen ihn nicht und werden nicht das Risiko eingehen, sich furchtbaren Strafen und Folterungen auszusetzen. Überschätzt diese Steppenhorde nicht. Im Falle von Khumalak hat sie lediglich Glück gehabt«, sagte General Washut mit trotzigem Blick.

Grimzhag saß grübelnd auf einem mit Gnoggfellen bedeckten, breiten Stuhl in der Mitte seines Zeltes und kratzte sich am Kinn. Das Plateau von Chaar war in seiner Gewalt und der Gegner schien zunächst abzuwarten, was die Orkarmee als nächstes tun würde. Um Grimzhag herum standen sein Freund Zugrakk, Artux der Schlaue vom Orkstamm der Agram und Skarnak von den Krummaggoblins. Außerdem noch ein Dutzend breitschultrige Leibwächter vom Stamm der Mazauk.

»Es wäre sinnvoller, sich jetzt wieder in die Steppe zurückzuziehen, junger Brüller. Wir haben Khumalak geplündert und reiche Beute gemacht. Das sollte doch genügen«, meinte Skarnak.

Der Anführer der Mazauk sah ihn zornig an und ließ ein leises Knurren folgen. Dann antwortete er: »Das hier ist kein Raubzug, sondern ein Feldzug zur Eroberung des Khuzbaathreiches.«

Die anwesenden Grünhäute murmelten durcheinander. Zugrakk begann aufgeregt zu pfeifen, nachdem sein Freund diese Worte ausgesprochen hatte.

»Du willst also tatsächlich ins Herz der Ebene von Ruuth vorstoßen und Chaar-Ziggrath selbst angreifen? Das ist doch Wahnsinn, Grimzhag!«, sorgte er sich.

»Davon kann ich auch nur abraten«, fügte Artux hinzu.

»Wenn wir die Khuzbaath besiegen wollen, dann wird uns wohl nichts anderes übrig bleiben, als Chaar-Ziggrath zu erobern. Aber wir brauchen eine gute Strategie, denn ein weiteres Mal werden sich die Kleinwüchsigen nicht so einfach überlisten lassen«, murmelte Grimzhag.

Artux reagierte mit einem lauten Würgen, was bedeutete, dass er seinem Verbündeten überhaupt nicht zustimmte.

»Dort unten im Süden wimmelt es von tausenden Grünhautsklaven, die die Khuzbaath notfalls gegen uns schicken werden. Von ihren eigenen Truppen einmal abgesehen. Chaar-Ziggrath ist ein riesiges Bollwerk, umgeben von gewaltigen Mauern. Daran wird unsere Horde zerschellen, denn für die Belagerung einer so mächtigen Stadt ist sie überhaupt nicht groß genug. Wir werden in unser Verderben marschieren, junger Brüller.«

»Am Ende werden uns unsere eigenen Artgenossen im Auftrag der Khuzbaath erschlagen. Sie sind seit Generationen Vasallen und Sklaven dieser verdammten Schrumpflinge und werden dir niemals folgen. Diese Zwerge sind für ihre Grausamkeit berüchtigt. Sie lassen rebellische Sklaven häuten, werfen sie in kochendes Eisen oder begraben sie lebendig. So haben bisher alle Sklavenaufstände hier geendet, wie mir ein entlaufener Goblin aus der Knochenwüste vor einigen Tagen erzählt hat. Wir sollten uns wieder zurückziehen, Häuptling«, gab eine der Leibwachen zu bedenken.

»Meiner Meinung nach sind wir auf dem richtigen Weg und mit einem guten Plan könnten wir es schaffen, die Schrumplinge zu besiegen. Aber dafür müssen ihre Sklaven auf unsere Seite gezogen werden. Wenn sie sich unserem Heer anschließen und überall Aufstände ausbrechen, dann fällt das Khuzbaathreich innerhalb weniger Sonnen in das schlimmste Chaos«, sinnierte Grimzhag.

Zugrakk mischte sich ein. »Dir sind deine Erfolge wohl schon etwas zu Kopf gestiegen, wie? Lass uns jetzt von hier verschwinden, sonst sind wir bald alle tot.«

Plötzlich entblößte der junge Häuptling die Fangzähne zu einem wissenden Lächeln und seine grauen Augen begannen zu leuchten. Er sah zu Zugrakk herauf und packte ihn am Unterarm.

»Was ist?«, knurrte dieser.

»Mir fällt da etwas ein. Ja, das könnte klappen«, zischelte Grimzhag leise vor sich hin und stand auf. Dann winkte er seinen besten Freund zu sich, während ihn die übrigen Grünhäute verdutzt ansahen.

»Mitkommen!« Der junge Brüller verließ das Zelt und Zugrakk musste ihm folgen.

»Was hast du denn jetzt wieder vor? Noch ein Geistesblitz?«, schimpfte der Krieger und betrachtete Grimzhags breiten, graugrünen Rücken.

»Vielleicht, mein Lieber. Vielleicht ist mir eben eine gute Idee gekommen. Wir gehen noch ein Stück. Folge mir einfach.«

Zugrakk lief dem Häuptling mit einem genervten Brummen hinterher und die beiden gingen durch das nächtliche Lager der inzwischen stark angewachsenen Orkhorde. Überall ertönte lautes Geschwätz in den Zelten und an den Lagerfeuern. Sobald sich Grimzhag näherte, wurde es meist schlagartig still und viele neugierige Augenpaare richteten sich auf den Heerführer.

Schließlich stellten sich die beiden Orks etwas abseits des Lagers hinter eine Reihe kahler Bäume. Grimzhag kam noch einen Schritt näher und sah sich um. Er wollte sichergehen, dass auch ja niemand das Gespräch mithören konnte.

»Ich werde dir morgen einen Sack voller Gold mitgeben und dich nach Roughfort schicken. Verstecke den Sack gut unter deinem Mantel …«, flüsterte der Häuptling.

»Einen Sack Gold? Das ist aber nett, Kumpel. Ich habe in Khumalak neulich noch ein paar neue Zwergenstiefel erbeutet. Die passen mir sogar. Aber Gold nehme ich natürlich auch immer gern.« Zugrakk war begeistert.

»Nicht für dich, du Snaghirn!«, knurrte Grimzhag. »Für Cuglakk den Weisen!«

»Cuglakk?«

»Ja!«

»Was willst du denn wieder von diesem Spinner?«

»Ich werde dir alles in Ruhe erklären, Zugrakk«, grunzte Grimzhag mit einem breiten Grinsen. »Diesmal soll mir der alte Ork keine alten Sagen erzählen. Nein, diesmal habe ich etwas anderes mit ihm vor …«

Parthrash II., der greise Großkönig der Khuzbaath, ging langsam den breiten Wehrgang entlang, der neben der hohen Stadtmauer her verlief. Ihm folgten General Washut und einige weitere Offiziere. Leise vor Anstrengung stöhnend lugte der Tyrann mit der bleichen, von blauen Äderchen durchzogenen Gesichtshaut zwischen den steinernen Zinnen des Festungswalls nach unten. Sein Gesichtsausdruck ließ erkennen, dass er bereits von einer grimmigen Vorfreude ergriffen war. Sollten die Angreifer wirklich dumm genug sein, noch weiter in die Ebene von Ruuth vorzudringen, dann würden sie nicht nur auf eine gut befestigte

Hauptstadt, sondern auch auf mehrere große Sklavenheere aus Grünhäuten treffen.

Anzeichen für Aufstände, von einigen kleineren Zwischenfällen abgesehen, hatte es in den letzten Tagen nicht gegeben.

»Lasst diesen Abschaum ruhig anrücken. Sie werden nicht einmal in die Nähe unserer Stadt kommen«, fauchte der alte Zwerg, der heute seine goldene, turmähnliche Krone auf dem kahlen Kopf hatte.

»Die Orkhorde lagert gegenwärtig in der Knochenwüste und hält die Pässe besetzt, die auf das Plateau von Chaar führen. Sollten sie wirklich auf Chaar-Ziggrath zu marschieren, werden sie gnadenlos untergehen«, gab einer der Offiziere zurück, ein schwer gepanzerter Khuzbaath in einer kunstvoll gefertigten Plattenrüstung.

»Was ist mit den beiden Sklavenheeren, die die Grünhäute in die Zange nehmen sollen?«, fragte der Großkönig.

General Washut verneigte sich. »Wir sind gerade dabei, einige große Ork- und Goblinverbände aufzustellen. Die Sklaven verhalten sich ruhig und sind eingeschüchtert – wie immer. Ihr braucht Euch also keine Sorgen zu machen, Gebieter, wir haben alles unter Kontrolle.«

»Aus dem Weg!«, herrschte der König ein paar Wachsoldaten an und diese sprangen sofort ängstlich zur Seite. Dann verbeugten sie sich mehrfach, während der alte Tyrann leise fluchend an ihnen vorbeiging. Schließlich drehte er sich wieder um und hob seinen kurzen, fleischigen Zeigefinger.

»Was ist mit meinem Neffen? Habt Ihr schon etwas von ihm gehört?«, knurrte er in Richtung von General Washut.

»Nein, Mächtiger! Bisher noch nichts! Vermutlich ist er über die See geflohen oder die Grünhäute haben ihn erwischt«, erklärte der Heerführer.

»Dieser feige Bastard!« Der Großkönig hob seine speckige Faust und fuchtelte vor der krummen Nase seines Generals herum.

»Das ist wohl wahr, Herr!«

»Wenn er wieder auftaucht, dann werde ich mit Raashath ein Wörtchen zu reden haben.«

»Ja, Mächtiger!«

Zwei Khuzbaathsoldaten kamen einen leeren Eisenkessel schleppend auf den Großkönig und seine Offiziere zu. Im Laufen versuchten sie sich vor Parthrash II. zu verbeugen. Das Ganze sah recht seltsam aus, doch der Tyrann beachtete sie nicht weiter.

»Wenn uns diese Orks angreifen wollen, dann werden wir sie mit Pfeilen, Bolzen, siedendem Öl und kochendem Blei empfangen. Und mit unseren tapferen Kriegern, die wie eine zweite Wand hinter den Stadtmauern stehen werden. Ich hoffe fast, dass diese Steppenorks wirklich so töricht sind, die Ebene von Ruuth zu betreten. Das wird dann ihr letzter Raubzug sein«, meinte einer der Offiziere.

»Wenn wir die Grünhäute erledigt haben, dann werde ich ein Strafgericht veranstalten, wie es unser Reich seit dem großen Aufstand der Grauaugen nicht mehr gesehen hat. Die Verwüstung von Khumalak werden sie mir büßen. Bei Mardok, so wahr ich Parthrash II. bin!«, schimpfte der Zwergenherrscher und krallte sich wütend an seinem eigenen Bart fest.

»Ich bin dafür, dass wir alle Gefangenen dem Meister opfern. Was meint Ihr, Mächtiger?«, gab Washut zurück.

»Ja, das klingt gut. Wir haben dem Finsteren in letzter Zeit vielleicht zu wenige Sklavenseelen geschenkt und ihn verärgert. Ich werde den Priestern sagen, dass wir von nun an jeden Tag 1.000 Grünhäute opfern werden. Das wird uns seine Gunst sichern. Ja, eine sehr gute Idee, General. Ihre Seelen sollen dem Meister serviert werden, auf dass er uns hilft, diesen anmaßenden Steppenorks die Vernichtung zu bringen«, sprach der Großkönig und lächelte bösartig.

Das Gnogg gab alles und raste mit Höchstgeschwindigkeit auf das Stadttor von Roughfort zu. Zugrakk tastete einmal mehr nach dem Sack voller Goldstücke, der ihm von Grimzhag mitgegeben worden war. Die Invasion der Ebene von Ruuth stand unmittelbar bevor und der Krieg gegen die Khuzbaath näherte sich seinem Höhepunkt. Zehntausende von Orks und Goblins warteten auf dem Plateau von Chaar auf den Befehl zum Vormarsch nach Süden. Grimzhag hoffte, dass sich seiner Armee in der Ebene von Ruuth weitere Grünhautsklaven anschließen würden, wenn er dort auftauchte. Aber dafür brauchte er eine prominente Persönlichkeit als Unterstützung, jemanden, dem die grünen Massen Glauben schenkten

und den sie kannten. Und wer war in den Dunklen Landen dafür besser geeignet als Cuglakk der Weise?

Der schrullige, alte Schamane war bei sämtlichen Grünhautstämmen in diesem Gebiet ein geachteter und verehrter Ork. Er war das Sprachrohr der Götter, das wussten alle. Was Cuglakk sagte, hatte für die gewöhnlichen Orks und Goblins der Dunklen Lande immer Gehalt, denn er stand in direktem Kontakt mit den Höheren. Bei den Menschen hätte man ihn einen Hohepriester genannt – und auch da liefen die Massen jenen Sprachrohren der Götter hinterher.

»Ich muss zu Cuglakk!«, japste Zugrakk, als er das Stadttor von Roughfort erreicht hatte. Sein Gnogg schnaufte so laut, dass man die dickliche Orkwache, die den Eingang der schäbigen Stadt behütete, kaum verstehen konnte.

»Culgakk? Aha! Macht 10 Silbermünzen! Sonderpreis für auswärtige Orks«, sagte die Wache.

Zugrakk knurrte verärgert: »Ja, das kenne ich bereits. Sind zwei Goldstücke auch in Ordnung?«

»Gold?« Der korpulente Ork kratzte sich am Bauch und grinste. »Aber sicher!«

»Das ist übrigens eine ganz schöne Abzocke, was ihr hier macht«, schimpfte Zugrakk.

»Ich mache die Preise nicht. Da musst du zum König gehen und dich dort beschweren, kleiner Brüller«, brummte die Wache gelangweilt.

Der Mazauk drückte der stämmigen Grünhaut zwei Goldstücke in die Klaue und die Stadttore öffneten sich. Im Eiltempo jagte Zugrakk auf seinem Gnogg durch die schmutzigen, überfüllten Straßen Roughforts, um Cuglakk den Weisen aufzusuchen. An die in der Orkstadt üblichen Geschwindigkeitsbegrenzungen für Reittiere hielt er sich an diesem Tag nicht …

»Der weise Cuglakk ruht sich aus und hat heute keine Sprechstunde. Für einfache spirituelle Fragen steht allerdings auch der Schamane Grumpfog zur Verfügung. Er ist die Vertretung des großen Cuglakk«, sagte der Goblindiener an der Eingangstür und gähnte. Offenbar hatte ihn Zugrakk gerade durch sein Geschrei aufgeweckt.

»Aber mich schickt Grimzhag, der Häuptling der Mazauk. Wir brauchen dringend Cuglakks Hilfe«, schnaufte der Orkkrieger nervös.

»Ich muss Ihnen leider mitteilen, dass der Weise heute keinen Besuch wünscht. Als Vertretung steht Ihnen jedoch Grumpfog, ein sehr engagierter, junger Schamane zur Verfügung. Sie finden sein Haus am anderen Ende der Stadt …«, bemerkte der Goblin und verbeugte sich, um daraufhin wieder die Tür zu schließen.

Wäre Zugrakk ein Mensch gewesen, so wäre er in diesem Moment rot angelaufen. Für einige Sekunden blieb ihm die Spucke weg. Diese kleine Grünhaut hatte ihn tatsächlich abgewimmelt wie einen lästigen Bettler.

»Was mache ich denn jetzt?« Zugrakk überlegte kurz und plötzlich hatte er einen genialen Einfall. Da er ja in Cuglakks Haus hineinwollte, machte es Sinn, einfach die Tür einzutreten. Eine direkte und echt orkische Problemlösungsstrategie. Einen Tritt später stand er, umgeben von den zersplitterten Einzelteilen der Haustür, schon in der Eingangshalle des Gebäudes. Cuglakks entsetzter Goblindiener starrte ihn ängstlich an.

»Ich muss ihn sprechen! Sofort!«, brüllte der Orkkrieger und zückte sein Schwert.

Der Goblin fiepte demütig und versuchte freundlich zu lächeln. Dann antwortete er: »Ich kann mir gut vorstellen, dass der große Cuglakk heute mal eine Ausnahme machen wird. Kein Grund zur Aufregung, werter Herr. Bitte stecken Sie die Waffe wieder weg.«

»Elender Snag! Das hier ist keine Spaßveranstaltung!«, grollte Zugrakk. »Wo ist der Weise?«

Die kleine Grünhaut eilte voraus und rannte in die oberste Etage, während Zugrakk ihr hinterherlief, die ganze Zeit leise knurrend. Das spornte den Goblin zu noch größerer Eile an und nur wenig später stand der Besucher aus der Steppe vor dem verschlafenen Schamanen, der noch in seinem Morgenmantel steckte.

»Bei allen Göttern! Was erlaubt sich dieser unverschämte Ork?«, keifte der Geistesbegabte und ging wütend auf Zugrakk zu.

»Es tut mir leid, großer Cuglakk. Aber Euer Diener hat sich wie ein dickköpfiger Snag verhalten. Wir brauchen Euch dringend. Grimzhag der Häuptling …«, versuchte der Orkkrieger zu erklären, doch der Schamane würgte ihn ab.

»Meinen Stab!«, rief er seinem eingeschüchterten Goblindiener zu. Dieser hatte sich bereits zwischen einigen Holzkisten im Nebenraum versteckt.

Kurz darauf hatte Cuglakk seinen Schamanenstab in der Klaue und schlug ihn Zugrakk augenblicklich auf den Kopf.

»Du elender Wurm! Willst den alten Cuglakk terrorisieren, wie? Das wird dir der alte Cuglakk austreiben!«, drohte der runzlige Ork.

»Ich bitte wirklich um Vergebung, aber Grimzhag schickt mich!«, gab der Mazauk zurück und bekam noch einmal den Stab des Weisen auf die Stirn.

»Grimzhag? Wer ist das? Hä? Heute habe ich Ruhetag, Snaghirn! Verkommener Jungork! So geht man nicht mit alten Leuten um! Mach dich ja hier weg!« Cuglakk musste husten.

»Ich habe Gold für Euch, großer Weiser! Einen ganzen Sack voll! Hier!« Zugrakk hatte die rettende Idee, Cuglakk Grimzhags Geschenk unter die Nase zu halten.

»Gold?«

»Ja! Ein ganzer Sack voller Gold, großer, kluger Schamane!«

»Lass sehen, Snaghirn!«

Zugrakk öffnete den Sack und plötzlich schien der alte Orkdenker doch nicht mehr so uninteressiert zu sein. Er beruhigte sich schlagartig und entblößte seine noch vorhandenen Zähne zu einem freundlichen Grinsen.

»Ich ziehe mir mal was Richtiges an. Warte hier, Bursche! So kann ich meine Klienten ja nicht empfangen. Dann unterhalten wir uns mal von Ork zu Ork«, murmelte der Weise und schlich davon. Zugrakk wartete und pfiff aufgeregt vor sich hin.

Auf seinen knorrigen Stab gestützt watschelte der Schamane durch Grimzhags Zelt und schielte zwischendurch immer wieder zum Häuptling der Mazauk herüber. Dabei musste er ständig grinsen.

»Der Auserwählte der Götter, der große Befreier der Orks! Da hat sich das kluge Grauauge ja eine schöne Geschichte ausgedacht«, murmelte Cuglakk.

»Wenn Ihr meine Armee begleitet, Weiser, dann werden die Grünhäute auf Euch hören. Selbst die Sklaven der Khuzbaath kennen und verehren Euch, kluger Ork. Predigt ihnen, dass Ihr es in der Zukunft gesehen habt: Grimzhag wird der Erlöser

und Vereiniger des gesamten Orkvolkes sein«, sagte der Stammesführer mit Nachdruck.

Der Geistesbegabte stieß ein leises Kichern aus. »Große Reden soll ich für das schlaue Grauauge schwingen. Den grünhäutigen Massen erzählen, dass er der eine Ork ist. Ja, ja! Das hat er sich so gedacht, was?«

»Ich bitte Euch, Weiser! Helft Eurem Volk!«, drängte Grimzhag.

Cuglakk sah zu ihm herauf. »Will die Bekanntheit des alten Orks ausnutzen, um die Sklaven der Khuzbaath aufzuwiegeln. Das ist sehr gerissen. So sind die Grauaugen. Können besser denken als die dumme Masse. Ja, ja!«

»Werdet Ihr zu den Orks und Goblins sprechen und ihnen verkünden, dass ich der eine Ork bin, Weiser? Das könnte diesen Krieg entscheiden«, rief Grimzhag aufgeregt.

»Du hast den alten Cuglakk längst in deinen Schlachtplan einkalkuliert, wie? Das ist sehr listig. Jeder kennt den alten Weisen in den Dunklen Landen. Prominente Orks sind immer gut, um etwas zu erreichen. Ha! Das gefällt mir! Ein Grauauge mit guten Ideen!«, flüsterte der Schamane und unterdrückte einmal mehr seinen Husten.

Grimzhag, der mit Cuglakk allein in seinem Zelt war und selbst Zugrakk hinausgeworfen hatte, wandte sich nun fast flehend an den runzeligen Denker.

»Werdet Ihr mir helfen, großer Ork des Geistes?«, bettelte er.

»Für einen Sack voller Gold?« Cuglakk kratzte sich an seinem spitzen Kinn.

»Ja, oder auch zwei!«, antwortete der Häuptling.

»Oder auch vier, junger Brüller! Vier Goldsäcke und der alte Cuglakk wird deine Armee begleiten und zu den Massen sprechen!«, sagte der Schamane.

»Vier Säcke voller Gold? Das ist ganz schon viel!« Grimzhag knurrte empört.

»Vier Säcke oder Cuglakk sagt keinen Ton! Cuglakk ist nicht die Wohlfahrt. Bist wohl noch grün hinter den Ohren, wie? Vier Säcke, keine Diskussionen mehr, Grauauge!«

Der Greis kam auf den Heerführer zu und klopfte ihm mit seinem Stab gegen die breite Brust. »Na?«

»In Ordnung! Aber das ist nicht gerade wenig!«, murrte Grimzhag und schob die Unterlippe nach oben.

»Du schreibst dem alten Ork auf, was er sagen soll, und der alte Ork wird es den Massen verkünden. Immer wieder und wieder. So oft du willst, junger Brüller. Die frohe Botschaft vom einen Ork, dem Befreier und Erlöser des Orkvolkes. Dann geht die Sache vielleicht gut aus. Aber nicht unter vier Säcken voller Gold! Ich setze mich einer großen Gefahr aus, wenn ich dein Heer begleite«, schnarrte der Schamane und hob die knochige Klaue.

»Ich bin einverstanden und werde Euch die vier Säcke voller Gold bis morgen besorgen, Weiser«, gelobte Grimzhag.

»Bis morgen? Nein! Das dauert zu lange! Cuglakk will jetzt sofort bezahlt werden. Er will eine Gefahrenzulage, junger Brüller. Das muss das Grauauge doch verstehen«, knurrte der Geistesbegabte.

»Bei allen Göttern! Von mir aus! Das Gold gibt es noch heute Abend, Weiser.«

»Gut! Gut! Dann wird's was mit dem Geschäft. Kann mich noch gut an dich erinnern, Grauauge. Wolltest alles über die alten Orks wissen, wie? Und jetzt willst du werden wie sie, was? Ja, ja!«

»Ich möchte die Orks wieder groß machen, Schamane!«, gab Grimzhag etwas verschnupft zurück.

Cuglakk stieß einen Würgelaut aus und drehte dem Häuptling den krummen Rücken zu. Für einen Moment schwieg er nachdenklich und brummelte dann: »Die große Zeit ist längst vorbei und kommt nicht wieder, junger Brüller. Du wirst den Niedergang unseres Volkes auch nicht mehr aufhalten können. Aber ich sage, was du mich sagen lassen willst. Gib mir mein Gold, dann bin ich zufrieden, Grauauge. Vielleicht gewinnst du ja diesen Krieg und kannst dann für eine Weile den großen Ork spielen. Nicht für lange, das versteht sich von selbst, denn die große Zeit ist längst vorbei und kommt nicht wieder. Das habe ich ja schon gesagt, fällt mir ein.«

»Ich habe jedenfalls den Willen, unser Volk vor dem endgültigen Niedergang zu bewahren«, antwortete Grimzhag mit einem leicht verärgerten Grummeln.

Der alte Ork drehte sich wieder um und deutete mit dem Zeigefinger auf den jungen Häuptling. Sein Grinsen wirkte fast mitleidig.

»Träumendes Grauauge! Dein Wille ist lobenswert, aber die Zeiten sind schlecht für uns Orks – und sie werden noch schlechter werden. Wie auch immer, führe deinen Krieg, wenn du willst. Und jetzt gib mir endlich mein Gold!«

So viele ihrer Artgenossen auf einem Fleck hatten Grimzhag und Zugrakk noch nie zuvor im Leben gesehen. Es waren Zehntausende von jubelnden Orks und Goblins, die die weite Ebene bedeckten und gespannt auf Cuglakk den Weisen warteten. Der wohl bekannteste und verehrteste Ork seiner Zeit ging langsam eine hölzerne Treppe hinauf, die auf eine grob zusammengezimmerte Bühne aus Brettern führte. Er hob seinen Schamanenstab in die Luft und ein ohrenbetäubendes Geschrei fuhr durch die gewaltige Masse aus Grünhäuten.

»Komm her, Grauauge!«, zischte Cuglakk und winkte Grimzhag zu sich. Der Häuptling stellte sich neben den alten Schamanen und wartete gespannt auf dessen Rede.

Der Weise und er hatten sie am Tag zuvor ausgearbeitet und Grimzhag hoffte, dass sie von seinen Kriegern und den entlaufenen Sklaven, die sich der Horde inzwischen angeschlossen hatten, gut aufgenommen wurde.

»Tapfere Krieger der vereinigten Ork- und Goblinstämme!«, rief Cuglakk mit beeindruckend lauter Stimme. Ein solch kräftiges Organ hatte Grimzhag dem schrulligen Greis gar nicht mehr zugetraut.

»Ich bin heute zu euch gekommen, um euch zu verkünden, dass der große Grimzhag, der heldenhafte Häuptling der …« Cuglakk stockte für einen kurzen Augenblick.

»Mazaukorks!«, flüsterte der junge Brüller.

»Wie nochmal?«

»Ma-zauk-orks!«

»Der heldenhafte Anführer der Mazaukorks! Der große, mächtige Grimzhag! Er ist der Befreier und Erlöser des gesamten Orkvolkes. Ich habe es in meinen Visionen gesehen, die Götter selbst haben es mir gesagt. Und ihr alle wisst, dass niemand den Göttern so nahe steht wie ich, der allwissende Cuglakk.«

Die versammelten Grünhäute jubelten und warfen die Arme in die Höhe.

Cuglakk fing plötzlich an zu kreischen und fiel auf die Knie. »Die Götter sprechen mit mir! Gerade jetzt erfassen sie meinen Geist und gewähren mir einen Blick in die rosige Zukunft, die unser Volk erwartet. Ich sehe alles ganz genau, meine Kinder! Große, mächtige Orkstädte mit gewaltigen Mauern, riesige Horden tapferer Krieger! Sie erobern ganz Antariksa! Unbesiegbar sind sie! Sie werfen die Armeen der Menschlinge in den Staub und der große Grimzhag reitet vor seinem allmächtigen Heer auf seinem Gnogg. Seht doch, ihr Orks und ihr Goblins, seht all den Ruhm, der euch erwartet! Die Götter haben ihn zu uns gesandt, auf dass er unserem armen Volk die Freiheit bringt! Grimzhag führt uns zurück zu alter Größe!«

Nun hielt sich Cuglakk den Kopf und quiekte, als ob er furchtbare Schmerzen hätte. Ein grünlicher Nebel kam unter seinem langen Gewand hervor und schließlich schrie der alte Ork wie ein Ruumph am Spieß.

»Aaaah! Diese starken Visionen in meinem Kopf! Sie fordern es, die Götter! Sie rufen es laut im Chor! Laute, starke Stimmen! Folgt dem Erlöser, ihr Grünhäute. Kommt von nah und fern und folgt dem unbesiegbaren Grimzhag. Nur der eine Ork allein ist das Licht und die Wahrheit für unser Volk. Befolgt die Gebote der Götter, die durch Cuglakk den Weisen sprechen!«

Der grünliche Nebel hüllte den Schamanen vollkommen ein und ein ungläubiges Raunen erschütterte die riesige Orkhorde. Goblins kreischten in ekstatischer Begeisterung mit ihren schrillen Stimmen und Orks brüllten ihre Kriegsrufe aus vollem Halse.

»Grimzhag der Eine! Grimzhag der Erlöser! Er ist der Weg, die Wahrheit und die blutige Klinge! Folgt ihm! Die Götter haben es befohlen! Die Götter wollen es! Die Götter fordern es!«

Am Ende seiner visionären Rede lag der Schamane reglos auf dem Rücken und musste schließlich von einigen Orkkriegern von der Bühne getragen werden. Die grünhäutige Masse erbebte indes vor grenzenloser Begeisterung und veranstaltete einen ohrenbetäubenden Lärm. Es gab für die Orks und Goblins nun keinen Zweifel mehr daran, dass sie soeben eine Botschaft der Götter selbst bekommen hatten. Sicherlich waren die meisten von ihnen recht einfältig und leichtgläubig, aber genau das machte sie so gefährlich. Wenig später setzte sich die vor Kamp-

feslust pulsierende Horde in Richtung der Ebene von Ruuth in Bewegung. Der Sturm auf das Herz des Khuzbaathreiches begann.

Der Befreier

Der Großkönig war starr vor Entsetzen und rang nach Luft, nachdem ihm General Washut die neuesten Hiobsbotschaften aus der Ebene von Ruuth verkündet hatte. Für einen Augenblick nahm sein fahles, grauweißes Gesicht die Farbe eines Kalkhaufens an.

»Sie verweigern uns den Gehorsam? Das darf nicht wahr sein!«, schrie er dann und schleuderte einen Tonkrug gegen die Wand.

»Die Sklaven sind überall in Aufruhr. In manchen Sklavenlagern haben sie ihre Aufseher bereits ermordet und sind ausgebrochen, um sich den Grünhäuten aus der Steppe anzuschließen. Auch unsere Sklavenheere weigern sich, gegen die fremden Orks zu kämpfen, da sie den feindlichen Heerführer für einen Heiligen halten. Alles ist innerhalb kürzester Zeit außer Kontrolle geraten, Großkönig«, jammerte der General verzweifelt.

»Für einen Heiligen? Was soll das heißen?«, brüllte der Khuzbaathtyrann.

»Ein überall bekannter Schamane, den diese dummen Grünhäute offenbar für einen großen Propheten halten, marschiert mit der feindlichen Horde und predigt den Ork- und Goblinsklaven, dass die Götter ihnen den Befreier gesandt haben – eben diesen Stammesführer aus der Steppe. Selbst unsere Sklavensoldaten haben nun Angst vor der Rache ihrer Götter, wenn sie auf unserer Seite gegen die Eindringlinge kämpfen. Doch nicht nur das, sie rebellieren sogar offen gegen uns und laufen in Scharen zu unseren Feinden über, Herr.«

»Bei Madrok! Das glaube ich nicht!«, stammelte der Großkönig verwirrt.

»Es ist leider die Wahrheit! An jedem Ort, wo das feindliche Heer auftaucht, strömen ihm Massen unserer Sklaven entgegen, um sich ihm anzuschließen. Wir haben viel zu wenig Soldaten, um einen Aufstand von solcher Größe noch unter Kontrolle halten zu können, Gebieter. Ich weiß nicht, was wir jetzt tun sollen.«

General Washut lief ratlos durch die Königshalle im Inneren des Palastes und strich sich über seinen langen, schwarzen Bart.

»Und diese riesige Horde bewegt sich direkt auf Chaar-Ziggrath zu?«, fragte Parthrash II. entsetzt.

»Ja, Herr! Und unsere Grünhautsklaven wechseln langsam aber sicher die Seiten. Es ist eine Katastrophe. Das wird schlimmer als der große Aufstand der Grauaugen«, meinte der Khuzbaathheerführer.

Verstört stotterte der Großkönig Unverständliches vor sich hin und fasste sich japsend an die Kehle. Mit derartigen Ereignissen hatte er nicht gerechnet. Nun war guter Rat teuer, denn ohne ihre Sklavenheere war die Armee der Zwerge nicht sonderlich groß und dem Feind zahlenmäßig um ein Vielfaches unterlegen.

»Ruft alle Khuzbaathsoldaten des Reiches zusammen! Sie müssen uns helfen. Chaar-Ziggrath muss auf eine Belagerung vorbereitet werden! Sichert alle Zugänge zur Stadt ab und verriegelt sämtliche Tore! Bei Madrok, beeilt euch, General!«, brüllte der Großkönig völlig überfordert.

Sein erster General rannte aus der Halle hinaus und ließ seinen fluchenden Herrn allein zurück. Dieser zischte eine Reihe finsterer Verwünschungen und zerschmetterte dann alle Tonkrüge auf den umliegenden Regalen. Bald war der kunstvoll geflieste Boden um ihn herum mit zahllosen Scherben bedeckt. Parthrash II. starrte hilfesuchend die große, finster dreinschauende Statue seines Gottes Madrok am anderen Ende des riesenhaften Raumes an. Diesmal musste der Herr der Dunkelheit seinen Kindern helfen und sich den kriegerischen Orkgöttern als überlegen erweisen.

Die Orks und Goblins näherten sich Chaar-Ziggrath zu Zehntausenden und ihre wilden Schlachtgesänge hallten über die trostlose Ebene von Ruuth. Im Hintergrund brannten einige Siedlungen der Khuzbaath und eine schwarze Wand aus Rauchwolken stieg in den wolkenverhangenen Himmel hinauf. Überall wo die Grünhäute durchgezogen waren, pflasterten die Leichen der erschlagenen Zwerge ihren Weg. Besonders eifrig hatten die befreiten Sklaven gewütet, die ihrem aufgestauten Hass auf ihre Herren freien Lauf gelassen hatten. Manche der toten Kleinwüchsigen waren auf lange Holzpfähle aufgespießt worden und als Zeichen

der Demütigung waren ihnen die langen Bärte abgeschnitten worden. An anderen Orten hatten die Orks große Haufen abgeschlagener Köpfe hinterlassen, die als grausige Mahnmale der Rache zwischen den zerstörten und niedergebrannten Häusern der Khuzbaath auf den Straßen lagen.

Bald hatten sie Chaar-Ziggrath erreicht und machten sich unter lautem, drohenden Gebrüll und Getrommel daran, die mächtige Hauptstadt des Khuzbaathreiches vollständig einzuschließen. Grimzhag betrachtete die riesige, schreiende Horde mit grimmiger Genugtuung und an seiner Seite standen der alte Cuglakk und sein Freund Zugrakk.

»Der Plan des jungen Grauauges ist wohl aufgegangen, wie?«, sagte der greise Schamane und musterte seine kriegslustigen Artgenossen, die sich langsam in einen wahnsinnigen Kampfrausch hineinsteigerten.

»Ja, Weiser. Dank Eurer Hilfe haben wir die meisten unserer versklavten Artgenossen davon überzeugen können, dass ich der große Befreier bin. Seht doch, wie viele sich unserem Heer angeschlossen haben. Damit habe selbst ich nicht gerechnet«, gab Grimzhag beeindruckt zurück.

»Sie kommen zu Tausenden. Alle kennen sie den alten Cuglakk und glauben seinen Worten. Für das Sprachrohr der Götter halten sie mich. Ja, ja!«, sagte der Schamane mit einem gewissen Vergnügen.

»Aber haben die Götter denn nicht durch Euch gesprochen, großer Cuglakk? Ihr Wille ist doch in Euch gefahren. Ich habe es selbst gesehen«, meinte Zugrakk und sah den Weisen an.

»Natürlich, Snaghirn! Was denkt der Ork denn? Sonst hätte ich ja nicht diesen grünen Nebel von mir gegeben, nicht wahr?«, kicherte Cuglakk und fuchtelte mit seinem knorrigen Stab herum.

»Also stimmt es wirklich?«, hakte Zugrakk noch einmal nach.

Der Schamane grinste und knuffte den Orkkrieger mit dem Ellenbogen in die Seite. Dann sah er zu Grimzhag herüber.

»Der Orksoldat soll glauben und nicht denken. Natürlich sprechen die Götter durch mich! Jeder Ork weiß das, oder nicht? Glauben soll er und nicht denken, denn denken können nur die Grauaugen und die Geistesbegabten.«

»So ist es, großer Cuglakk!« Der Kriegsherr aus der Steppe brummte zustimmend.

Für einen kurzen Augenblick wirkte Zugrakk so, als wäre er verärgert. Hatte sich der Weise etwa soeben über ihn lustig gemacht? Nein, das konnte nicht sein. Dass Cuglakk mit den Göttern selbst in Verbindung stand, war eine Tatsache, die von keiner vernünftigen Grünhaut angezweifelt wurde.

Derweil hielt das gewaltige Orkheer in einigen Hundert Metern Entfernung vor den Stadtmauern Chaar-Ziggraths an. So hatte es Grimzhag angeordnet. Seine Krieger, auch wenn sie zahlreich waren, sollten nicht einfach laut brüllend auf die Mauern zurennen und den Khuzbaath direkt vor ihre Armbrüste laufen.

Die grünhäutige Masse verstummte schließlich und einige Goblins brachten eine Vielzahl von großen Steinschleudern in Position. Dann schleppten sie schwere Felsbrocken heran, um die Kriegsmaschinen zu laden. Zunächst sollten die Festungswälle Chaar-Ziggraths durch ununterbrochenen Katapultbeschuss an einigen Stellen zum Einsturz gebracht werden. Das konnte ein paar Sonnen dauern, denn die zwergischen Mauern waren für ihre Härte und Standhaftigkeit berühmt. Doch Grimzhags Horde hatte Zeit, denn außerhalb der Khuzbaathhauptstadt war nur noch wenig Widerstand zu erwarten. Dieser von Grimzhag geplante Feldzug war im klugen Kopf eines Grauauges entstanden und nichts wurde dem Zufall überlassen. Nach und nach sollten die Orks und Goblins die riesige Stadt einschließen, so dass die Kleinwüchsigen in ihrer eigenen Festung gefangen waren.

»Wie gefährlich wir Orks doch werden können, wenn unsere Fäuste von einem großen Geist geleitet werden«, sagte Grimzhag leise zu sich selbst und ließ den Blick über die gewaltige Masse seiner Krieger schweifen. Er hatte die Orks entfesselt wie die Götter einen wütenden Sturm auf hoher See. Chaar-Ziggrath wurde bereits von der grünen Woge umspült.

»Holt mir diese verfluchten Magier von den Mauern!«, brüllte Grimzhag und hob sein mächtiges Breitschwert in die Höhe, während seine Soldaten mit lautem Geschrei durch das im Festungswall klaffende Loch strömten und sich auf die Khuzbaath stürzten.

Für einen Moment waren die Orks und Goblins aufgrund der feindlichen Zauberer, die zwischen den Zinnen der Mauern standen und Verwünschungen schrieen, verunsichert gewesen, doch die Anwesenheit von Cuglakk dem Weisen, der nun selbst die Arme in die Luft warf und seine Gegenzauber ausrief, hatte ihnen den Glauben an den Schutz der Götter wieder zurückgegeben. Nun stürmten sie vorwärts und befanden sich einen Augenblick später in einem blutigen Getümmel, denn die Soldaten der Khuzbaath versuchten die Angreifer mit größter Verbissenheit daran zu hindern, in die Stadt einzudringen.

»Ar Obath! Ar Aobath!«, hallte Cuglakks donnernde Stimme durch den Kampfeslärm und der uralte Schamane schrie die heiligen Formeln so laut er konnte, damit die Höheren ihren Blick nicht von ihren kämpfenden Kinder abwandten.

Mit Cuglakk an ihrer Seite standen die Grünhäute in der Gunst der Götter und würden diesen Kampf gewinnen. Daran glaubte auch Grimzhag und betrachtete beeindruckt den Weisen, der sich trotz seines hohen Alters völlig verausgabte. Derweil überschütteten Hunderte von Goblinbogenschützen die gegnerischen Magierpriester mit einem Hagel aus Pfeilen und trafen sogar den einen oder anderen von ihnen.

Der Häuptling der Mazauk und seine Leibwache, zu der auch Zugrakk gehörte, warteten noch einen Moment, bis eine Masse grünhäutiger Leiber das Loch in der Mauer völlig verstopft hatte. Dann gab Grimzhag auch seinen besten Kriegern den Befehl zum Angriff und rannte waffenschwingend vorwärts.

Inzwischen hatten sich noch mehr Khuzbaathkrieger hinter der Lücke im Festungswall in Stellung gebracht. Sie bildeten einen Schildwall gegen den die angreifenden Orks wie eine tosende Welle brandeten.

»Zur Seite!«, rief Zugrakk und schubste einige Goblins aus dem Weg, um Platz für sich und den Heerführer zu schaffen.

Weiter und weiter kämpften sich Grimzhag und seine Leibwächter, eine Truppe großer, kräftiger Orks, bis zum Loch vor und stiegen über einen Berg aus Schutt und herausgebrochenen Mauerstücken. Dann erblickten sie die Khuzbaath vor sich und sahen mit Entsetzen, wie sich diese mit ihren Hellebarden und Krummsäbeln durch die angreifenden Grünhäute hackten und sie zu Dutzenden niederschlugen.

Mit einem wütenden Knurren sprangen Grimzhag, Zugrakk und die anderen Leibwächter auf den Schildwall der Kleinwüchsigen zu und schlugen wie wild um sich. Einer der Khuzbaath, ein besonders muskulöser Zwerge in einer massiven Eisenrüstung, griff Grimzhag direkt an und versuchte ihn mit der Spitze seiner Hellebarde aufzuspießen. Der Häuptling wich dem Hieb jedoch elegant aus, hüpfte etwas zur Seite und ließ seine Schwertklinge auf den gepanzerten Arm des Zwerges niedersausen. Eine Sekunde später brüllte der Khuzbaath vor Schmerzen auf und starrte entsetzt auf seinen Unterarm, der nun neben ihm auf dem Boden lag. Grimzhag zögerte nicht und spaltete ihm mit einem wuchtigen Schlag den Schädel. Funken sprühten auf, als sich der Turmhelm des feindlichen Soldaten in zwei Hälften teilte und dieser lautlos zusammenbrach.

Jetzt wichen einige der anderen Khuzbaath vor Grimzhag zurück und dieser schenkte ihnen lediglich ein bösartiges Knurren, um dann weiter sein Schwert wirbeln zu lassen. Doch obwohl der Heerführer seinen Kriegern heute erneut ein Vorbild war, an vorderster Front mitkämpfte und sich allen Gefahren aussetzte, begann der Kampfgeist der Orks und Goblins langsam zu erlahmen. Zahlreiche tote Grünhäute bedeckten bereits den Boden vor dem Loch in der Mauer und die hartnäckigen Zwerge wichen nirgendwo zurück. Ihr Schildwall hielt und mehr und mehr von ihnen kamen von hinten heran, um ihn gegen die schwankenden Grünhäute zu verstärken.

»Sie wollen abhauen!«, brüllte Zugrakk seinem Freund ins Ohr und deutete auf eine immer größer werdende Anzahl von Kriegern, die Anstalten machten zu fliehen.

Als Antwort bekam der Orksoldat den zornigen Schrei seines Häuptlings zu hören, der fassungslos auf seine Kameraden blickte.

»Wollt ihr fliehen wie eine Horde Snags?«, grollte Grimzhag mit rasender Wut und löste sich aus dem Kampf mit einem der Kleinwüchsigen.

Doch es half alles nichts. Nach und nach zogen sich seine Krieger wieder von dem Loch in der Mauer zurück. Währenddessen johlten die Khuzbaathsoldaten hämisch und schlugen ihre Waffen gegen die breiten Schilde. Das Geschrei ihrer Magier wurde nun ebenfalls wieder lauter und Grimzhag hörte sie in ihrer fremden Sprache kreischen und brüllen. Schließlich musste er auch seinen Leibwächtern

wieder den Rückzugsbefehl geben, denn alleine konnten sie es mit den Khuzbaath, die das Loch in der Stadtmauer wie ein eiserner Block versperrten, nicht aufnehmen.

»Weg von hier! Sei klug und lass uns verschwinden!«, hörte der Häuptling Zugrakk rufen und wurde von ihm nach hinten gerissen.

Fluchend folgte ihm Grimzhag und musste sich eingestehen, dass Chaar-Ziggrath, trotz der zahlenmäßigen Übermacht seiner Armee, an diesem Tag nicht fallen würde. Aber es war nur eine Frage der Zeit, bis der Feind am Ende war. Daran zweifelte der Heerführer nicht.

Zehn Sonnen waren inzwischen vergangen und die von den Orks an die Mauern herangeführten Katapulte hatten Tag und Nacht große Felsbrocken gegen den gewaltigen Festungswall geschleudert. Hier und da waren die Mauern zusammengefallen und weitere Lücken hatten sich aufgetan. Doch Grimzhag zögerte noch, seiner Horde den Befehl zum Sturmangriff zu geben. Er hatte sich mit seiner Leibwache vor dem Haupttor Chaar-Ziggraths postiert, auf das sich nun ein von nassen Tierfellen geschützter Rammbock zubewegte. Wolken aus Brandpfeilen kamen derweil von den Mauern herunter, ebenso Steine und sogar geschmolzenes Blei und siedendes Öl.

Am Fuße des hohen Festungswalls lagen bereits zahlreiche tote Orks und Goblins. Gestern hatten es Grimzhags Krieger mit Sturmleitern versucht, doch die wehrhaften Kleinwüchsigen hatten die Angreifer nach stundenlangen Kämpfen erneut zurückgeschlagen. Inzwischen klafften jedoch schon so viele Löcher in der Stadtmauer, dass die Grünhäute endlich ihre zahlenmäßige Übermacht besser zur Geltung bringen konnten.

»Diesmal rammen wir das Tor ein und dann gebe ich der gesamten Horde den Befehl zum Angriff. So viele Krieger haben die Khuzbaath nicht mehr, um uns jetzt noch alle aufhalten zu können«, knurrte Grimzhag grimmig und klopfte Zugrakk auf die breite Schulter.

Die beiden standen in sicherer Entfernung der grauschwarzen Stadtmauer und betrachteten gespannt den vorwärtsrollenden Rammbock, der sich immer näher an das bereits stark ramponierte Haupttor Chaar-Ziggraths heranschob. Hinter

Grimzhag warteten seine Leibwächter und Tausende weitere Orks, die bereit für den großen Sturm auf die Hauptstadt der Khuzbaath waren.

Schließlich erreichte der Rammbock, trotz der vielen Brandpfeile und Geschosse, die von oben auf ihn herabregneten, das große Tor der Stadt und begann mit seiner Zerstörungsarbeit.

»Wenn sie jetzt weglaufen, erschlage ich sie alle mit eigener Klaue. Heute muss es gelingen«, zischte der Häuptling und verschränkte die Arme vor der Brust.

»Ich freue mich schon, wenn wir drin sind. Dann tötete ich jeden dieser elenden Schrumpflinge, der mir vor die Nase kommt«, gab Zugrakk zurück.

Mit einem lauten Rumpeln stieß der gewaltige Rammbock wieder und wieder gegen das Stadttor und die Khuzbaath auf den Mauern schrieen panisch durcheinander, als sie mit ansehen mussten, wie ein Teil des Hauptportals herausbrach und nach hinten kippte.

»Sehr gut! Noch einmal halten sie uns nicht auf!«, war Grimzhags Kommentar.

Sein Freund neben ihm schnaubte derweil wie ein ärgerliches Gnogg und fletschte die Zähne, knurrend sein Schwert umklammernd und begierig auf die endgültige Zerstörung des Stadttores wartend.

Es krachte erneut und ein weiteres Stück des Tores fiel in sich zusammen. Durch die Lücke, welche sich nun gebildet hatte, sah Grimzhag die blitzenden Spitzen von Speeren und Hellebarden. Die Gegner warteten schon auf die heranstürmenden Grünhäute. Diesmal jedoch würden sie durch sämtliche Löcher im Festungswall auf einmal strömen und die Khuzbaath mit ihrer schieren Masse erdrücken, sagte sich der junge Häuptling.

Es dauerte nicht mehr lange, da schrieen Tausende von Orks und Goblins begeistert auf. Das Stadttor war aufgebrochen und Grimzhag nickte Zugrakk wortlos zu. Er fuchtelte mit seinem Schwert herum und brüllte schließlich aus vollem Halse den Befehl zum Angriff. Augenblicklich rannte die grüne Horde auf die Stadtmauern und das zerstörte Hauptportal Chaar-Ziggraths zu. Sie glich einer zornigen Sturmflut, die nicht mehr zu bändigen war.

Schwarze und dunkelrote Banner wehten über den Köpfen der Angreifer, die sich von einem wilden Kampfrausch ergriffen durch die Öffnungen im Festungswall drängten und die verzweifelten Gegner mit ihrer gewaltigen Zahl niederwalzten.

Grimzhag sah sich um und versuchte, Zugrakk irgendwo in der riesigen Masse brüllender Orks auszumachen, doch das war in dem um ihn herum tobenden Chaos nicht mehr möglich. Vor seinen Augen kämpften sich seine Krieger durch die Haufen der Khuzbaath und griffen die Gegner von allen Seiten an. Doch die Kleinwüchsigen wehrten sich trotz allem mit grimmer Entschlossenheit und kämpften auch noch weiter, als sie von der grünhäutigen Übermacht umringt waren.

Inzwischen war die Anzahl der Angreifer zu groß geworden und die Lücken im Festungswall zu zahlreich, als dass die Orks noch am Eindringen in die Stadt gehindert werden konnten.

Für Grimzhag und seine Leibwächter blieb somit nicht mehr viel zu tun, denn die gewöhnlichen Ork- und Goblinkrieger hatten die Khuzbaath schon bald von den Mauern verjagt oder erschlagen. Jetzt zogen sich die Kleinwüchsigen in Richtung der Innenstadt zurück und die Orks setzen ihnen gnadenlos nach. Dicht gedrängt lagen die vielen Toten am Ende dieses Tages vor und hinter den Stadtmauern von Chaar-Ziggrath. Grimzhag, der schließlich auch Zugrakk wiedergefunden hatte, war klar, dass die Hauptstadt der Khuzbaath diesmal dem Untergang geweiht war. Nach und nach überrannten seine Krieger den schwankenden Feind, egal wie tapfer er kämpfte. Gnade wollte der Kriegsherr nicht walten lassen. Das hatte er bereits angekündigt. Chaar-Ziggrath sollte zu einer Stadt der Orks werden.

»Vorwärts! Vorwärts!«, schrie Zugrakk und sah seinen Freund Grimzhag für einen kurzen Augenblick an, als wollte er eine Bestätigung dafür haben, dass er auch gut gebrüllt hatte.

Tausende von Grünhautsklaven, die Grimzhags Krieger aus den zahlreichen Arbeitslagern in Chaar-Ziggrath befreit hatten, rannten durch die Straßen der Innenstadt und warfen sich auf die Khuzbaathsoldaten. Die Kleinwüchsigen verteidigten jeden Meter rund um die große Tempelpyramide mit grimmiger Entschlossenheit und wichen nirgendwo auch nur einen Meter zurück.

Grimzhags Leibwache rannte derweil im Schutze einiger breiter Steinsäulen vorwärts und erreichte die nächste Querstraße, wo bereits blutige Kämpfe tobten.

»Köpfe einziehen! Seht euch das an!«, knurrte der Häuptling und deutete nach oben.

Es hagelte herausgerissene Ziegel von den Dächern der Häuser, als Dutzende von keifenden Khuzbaathweibern alles auf die Grünhäute in den Straßen herunterwarfen, was sie in die Finger bekommen konnten.

»Verrückte Schrumpflinge!«, meinte Zugrakk lediglich und schlich hinter Grimzhag an einer Mauer entlang.

»Das nenne ich Kampfgeist!«, gab der Hordenführer zurück und war beeindruckt, dass die Zwerge noch immer nicht aufgeben wollten.

»Sieh doch!«, rief Zugrakk durch den Lärm und winkte seinen Freund zu sich. »Da hinten!«

Der junge Brüller starrte wütend auf die Khuzbaathsoldaten, die sich in einiger Entfernung an den Eingängen der großen Tempelpyramide von Chaar-Ziggrath aufstellten und einen Schildwall bildeten. Sofort sprang er auf und brüllte einen Trupp Orksoldaten zusammen.

»Holt mir endlich diese kreischenden Schrumpflingscramogg von den Dächern! Bewegt euch!«, donnerte er und hob sein Schwert drohend in die Höhe.

Die Orks gehorchten und stürmten durch eine Vielzahl von aufgebrochenen Hauseingängen, um den Khuzbaathweibern auf den Leib zu rücken. Diese bewarfen die Angreifer derweil unter noch zornigerem Geschrei mit einer Vielzahl von Ziegeln, Steinbrocken und sogar Möbelstücken.

Kurz darauf hatten sich mehrere tausend Grünhäute rund um die Tempelpyramide zusammengerottet und warteten auf den Befehl zum Angriff auf das riesenhafte Heiligtum im Zentrum der Hauptstadt. Grimzhags tiefes, gutturales Gebrüll ließ nicht lange auf sich warten und die gewaltige Masse kampfeslustiger Orks und Goblins rückte vor.

»Es sind doch noch mehr Khuzbaathkrieger übrig als ich gedacht habe«, sorgte sich Zugrakk und konnte sein nervöses Pfeifen nicht unterdrücken. »Meinst du wirklich, dass wir ins Innere dieses Riesentempels hineinkommen werden?«

»Was soll diese dumme Frage, Snagschnauze?«, schnaubte Grimzhag und zog seinen Freund mit sich. »Wir machen diesem Schrumpflingspack heute ein Ende. Da drinnen hält sich ihr König versteckt. Komm jetzt!«

Die rasende Menge aus unzähligen Orks und Goblins stürmte bereits über die vielen, breiten Stufen, welche zu den Eingängen der Pyramide führten, und griffen die Verteidiger an. Diese ließen die ersten von ihnen direkt in einen Wald aus blitzenden Speerspitzen laufen und versuchten dann, die angreifende Masse zurückzudrängen. Grimzhag war von so viel Mut und Standhaftigkeit begeistert, wie er sich tief im Inneren eingestehen musste.

»Verschwindet!«, knurrte er und trieb einen Pulk Goblins auseinander, damit er mit seinen Leibwächtern vorbeilaufen konnte.

Die immer wiederkehrende Unruhe und die Angst doch noch zu versagen, verdrängte er und hämmerte sich pausenlos ein, dass der Kampf um Chaar-Ziggrath bereits gewonnen war.

Er sah im Augenwinkel, wie Zugrakk einige Speere der Khuzbaath mit seinem großen Schild zur Seite fegte und auf einen der Kleinwüchsigen mit dem Schwert einprügelte. Dann tat er es ihm gleich und sprang in die kleine Lücke in der feindlichen Formation, um seine Waffe wirbeln zu lassen. Leise brummend sackte einer der Zwerge in sich zusammen, nachdem der Häuptling ihm mit der Klinge den ungeschützten Hals aufgeschlitzt hatte. Dem nächsten Khuzbaath, der mindestens drei Köpfe kleiner als er war, trat der junge Brüller gegen sein breites, eckiges Schild und schickte ihn zu Boden. Langsam wichen die Gegner in das Innere des Tempels zurück. Immer mehr Orks und Goblins, die an eine rangelnde Gnoggherde erinnerten, schoben und drückten die verzweifelten Zwerge regelrecht vor sich her. Schließlich verschwanden die Kleinwüchsigen in einem langen, von Fackeln beleuchteten Gang, der in einer großen Halle endete.

»Sie können uns nicht mehr aufhalten!«, schrie Grimzhag und rannte den unnachgiebigen Feinden hinterher. Diese versuchten, sich im Halleneingang erneut zu formieren, doch die Masse der in die Tempelpyramide eingedrungenen Orks war bereits so groß, dass sie von den Khuzbaath nicht mehr zurückgehalten werden konnte.

Es dauerte nur noch einen kurzen Moment, dann waren die in der Halle versammelten Zwerge allesamt erschlagen oder von Orkspeeren niedergestochen worden. Grimzhag schritt mit einem siegesgewissen Knurren über die Leichen der schwarzbärtigen Khuzbaath, die um ihn herum überall auf dem Boden lagen. Seine Horde strömte inzwischen schon die Treppenaufgänge zur nächsten Etage des Tempels herauf und metzelte dort die übrigen Kleinwüchsigen nieder.

»Wir haben es fast geschafft!«, japste Zugrakk und hielt sich die blutende Schulter.

»Was ist passiert?« Grimzhag eilte zu seinem Freund herüber.

»Nichts! Nur ein Kratzer! Lass uns weitermachen!«, brummte der Freund und verzog sein Gesicht vor Schmerz.

»Du bleibst hier, Zugrakk. Wir erledigen den Rest dieser Schrumpfköpfe.«

»Es geht schon …«, gab dieser enttäuscht zurück und taumelte benommen umher.

»Du bleibst hier! Lass dir von jemandem die Schulter verbinden. Das ist ein Befehl!«, sagte Grimzhag mit einem väterlichen Grunzen. Dann folgte er den anderen Grünhäuten nach oben und ließ Zugrakk in der Halle zurück.

»Der König der Schrumpflinge ist oben auf der Spitze!«, hörte der Häuptling einen Goblin schreien und beeilte sich, die nächste Etage der Tempelpyramide zu erreichen.

Es dauerte noch fast eine Stunde, bis sich Grimzhags Krieger zur höchsten Stufe des schwarzen Riesenbauwerks durchgekämpft hatten. Überall waren die Treppenaufgänge und oberen Kammern des Tempels mit den Leichen der Khuzbaath, Orks und Goblins übersät. Doch jetzt war es so gut wie vorbei, dachte sich der junge Häuptling und schritt mit einer gewissen Lässigkeit einen dunklen Korridor entlang, der zur Spitze der Pyramide führte. Über seinem Kopf hörte er das Geklirre von Waffen und das wütende Gebrüll kämpfender Soldaten.

Als Grimzhag, begleitet von einigen Dutzend seiner Leibwächter, ins Freie trat, sah er den Großkönig der Kleinwüchsigen und den kläglichen Rest seiner Soldaten von einer lärmenden, grünhäutigen Horde umringt. Diese begrüßte ihn mit lautem Jubelgeschrei und er hielt für einen Moment inne.

Schweigend ging er einige Schritte auf die Khuzbaathkrieger zu, die einen Kreis um ihren König gebildet und ihre Speere und Hellebarde nach allen Seiten gesenkt hatten.

»Madrok möge dich verfluchen!«, zischte der graubärtige Großkönig in seiner fremden Sprache, die Grimzhag nicht verstehen konnte.

Der Häuptling der Mauzak schenkte ihm lediglich ein verächtliches Lächeln und hob dann die Klaue, um seinen Kämpfern den Angriffsbefehl zu geben.

»Ihren König will ich persönlich töten!«, befahl er und deutete mit der breiten Klinge seines Schwertes auf den obersten Khuzbaath.

Augenblicklich warfen sich die Grünhäute auf die noch lebenden Zwergensoldaten und machten sie dank ihrer vielfachen Übermacht nach kurzem Kampf nieder. Den alten Großkönig, der sogar jetzt noch trotzig vor sich hin schimpfte und finstere Verwünschungen ausstieß, schleifen zwei bullige Orkkrieger mit sich und warfen ihn Grimzhag vor die Füße.

»Wer bist du, Grünhaut? Woher kommst du?«, fauchte der König und starrte den Orkhäuptling mit seinen dunklen, hasserfüllten Augen an.

»Ich verstehe deine Sprache nicht und deine Sprache wird auch nicht mehr von Bedeutung sein, Schrumpfling!«, knurrte Grimzhag zurück. »Niemand wird deine Zunge mehr sprechen, alter Zwerg, wenn wir hier fertig sind. Die Dunklen Lande gehören den Orks.«

Der Großkönig schwieg und Grimzhag nahm ihm seine prunkvolle, an einen breiten, goldenen Turm erinnernde Krone vom Kopf, während seine Krieger erneut zu jubeln begannen.

Ein letztes Mal begegneten sich die grauen Augen des Orkhäuptlings und die des alten Khuzbaathkönigs. In beiden brannte ein unversöhnlicher Hass. Dann stellte sich Grimzhag vor den knienden Herrscher der Kleinwüchsigen und schlug ihm den Kopf ab. Ohne eine Miene zu verziehen hob er das abgeschlagene Haupt des Zwerges an seinem grauen Bart in die Höhe und ging damit zum Rand der obersten Stufe der Tempelpyramide. Um das Riesenbauwerk herum brüllten und johlten die Grünhäute zu Tausenden, die breiten Hauptstraßen Chaar-Ziggraths bis in den letzten Winkel verstopfend. Unter ihm lag die größte Stadt der Khuzbaath, die nun seinem Volk gehörte. Jedes der vielen Häuser und prachtvollen

Bauwerke war jetzt ein Teil seines Reiches. Jede Steinsäule, jeder Pflasterstein, jede Straße und jeder Ork und Goblin dort unten in den Straßen. Grimzhag genoss diesen triumphalen Moment und schloss die Augen, um sich an den Huldigungen seiner Krieger zu berauschen. Noch immer hielt er den Kopf des Großkönigs in die Höhe.

»Grimzhag! Grimzhag! Grimzhag!«, schallte es aus zahllosen Kehlen.

Der Häuptling aus der Steppe antwortete seinem Gefolge mit einem markerschütternden Siegesschrei und ließ den Kopf seines getöteten Feindes hinab in die Tiefe fallen.

Wartet nur ab …

Zusammen mit seinem Freund Zugrakk, der während der blutigen Straßenkämpfe der letzten Sonnen niemals von seiner Seite gewichen war, schritt Grimzhag über eine der breiten Hauptstraßen im Herzen von Chaar-Ziggrath. Überall lagen Trümmer, Leichen, zerbrochene Waffen, zerschlagene Schilde und zerbeulte Helme. Die Khuzbaath hatten diesen Teil ihrer Hauptstadt bis zum letzten Zwerg verteidigt und den Grünhäuten schwerste Verluste zugefügt. Wohl wissend, dass Grimzhag ihrem Volk ein Ende bereiten würde, wenn er siegte.

Links und rechts von den beiden Orks, an den Seiten der Hauptstraße, befanden sich große Gebäude, die aus massiven Steinblöcken gebaut und mit feuerroter Farbe angestrichen waren. Die Fassaden der Khuzbaathhäuser waren meist mit steinernen Zwergengesichtern und Reliefen verziert, welche die dunklen Götter dieses seltsamen Volkes darstellten. Schwarze, sechseckige Säulen aus Vulkangestein trugen einige der Gebäude, was sie zwar finster, aber dennoch erhaben aussehen ließ. Die Khuzbaath waren ebenso geschickte und begabte Baumeister wie ihre westlichen Vettern, dachte sich Grimzhag, auch wenn das, was sie erbaut hatten, einen ganz anderen Charakter besaß.

Über den großen Häusern, die die Seiten dieser breiten Straße wie eine Truppe von Wachsoldaten flankierten, erhob sich der obere Teil der Tempelpyramide, welche die Khuzbaath ihrem dunklen Gott Madrok gewidmet hatten. Hier hatten

auch der Großkönig und seine Priester residiert. Doch nun war dies alles vergangen. Der Sturm aus der Steppe hatte die Khuzbaath nach vielen Jahrhunderten der Herrschaft einfach aus der Geschichte Antariksas gefegt.

»Ich hätte niemals gedacht, dass du das schaffst«, meinte Zugrakk und sah seinen Freund ehrfürchtig an.

»Ich auch nicht, wenn ich ehrlich bin. Sieh dir diese riesige Stadt an. Ist sie nicht beeindruckend? Nun gehört sie dem Volk der Orks und ich werde sie den unseren geben, damit sie sie bevölkern können«, antwortete Grimzhag nachdenklich.

»Die Orks der Steppe werden staunen, wenn sie von unserem großen Sieg hören. So etwas hat seit langer Zeit niemand mehr vollbracht. Bald werden sich dir Zehntausende von Kriegern anschließen und es als Ehre betrachten, unter deinem Banner in den Krieg ziehen zu dürfen«, brummte Zugrakk anerkennend.

Der junge Brüller entblößte die Fangzähne zu einem zufriedenen Grinsen.

»Aber es werden mich auch viele Häuptlinge beneiden und mir im Stillen nichts Gutes wünschen«, sagte Grimzhag dann.

»Meinst du?«

»Ja, Erfolg führt zu Neid und oft sogar zu Hass, Zugrakk.«

»Das könnte durchaus sein«, knurrte der Orkkrieger.

»Ich muss in Zukunft mehr auf meine Sicherheit achten. Wenn meine Macht wächst, wächst auch die Gefahr, dass man mich töten will. Aber ich tue das alles für unser gesamtes Volk und nicht allein für mich. Das aber werden viele der anderen Stammesführer nicht glauben oder verstehen können«, gab Grimzhag zurück.

Der Anführer der Mazauk lehnte sich an eine breite Säule aus schwarzem Gestein und stieß ein angestrengtes Schnaufen aus. Die letzten Wochen hatten selbst einen so zähen Ork wie ihn an den Rand seiner Kräfte geführt.

Kurz darauf setzten sich die beiden Freunde auf einen großen Steinblock, der von einer in sich zusammengefallenen Hausfassade stammte. Offenbar war dieses Gebäude von einem Katapultschuss zerstört worden.

Sie schwiegen und Grimzhag hielt sich den Kopf. Am liebsten hätte er sich jetzt einfach in eine ruhige Ecke zurückgezogen, um ein wenig zu schlafen.

Doch er kam nicht dazu sich auszuruhen, denn plötzlich kam einer seiner Truppführer über die Straße gerannt und blieb völlig außer Atem vor ihm stehen.

»Wütender, wir haben eine bemerkenswerte Entdeckung gemacht. Das solltet Ihr Euch ansehen!«, japste der Ork vom verbündeten Steppenstamm der Nagruz und verneigte sich demütig.

»Was ist denn?«, brummte Grimzhag verwundert und richtete sich wieder auf.

»Orks mit grauen Augen. Wie Ihr, Gebieter!«, antwortete der schnaufende Krieger und bat den Häuptling ihm zu folgen. Verdutzt trotteten ihm Grimzhag und Zugrakk in Richtung der großen Tempelpyramide hinterher.

Die Khuzbaath hatten die Grauaugensklaven unter ihrer Hauptstadt in gewaltigen Verliesen und unterirdischen Sklavenlagern gefangen gehalten. Seit vielen Generationen waren die Orks, welche der höchsten Blutlinie der Grünhäute angehörten, von den abtrünnigen Zwergen als Elitearbeitssklaven gehalten und in zahllosen, dunklen Kammern im Untergrund von Chaar-Ziggrath eingepfercht worden. Eine unglaubliche Demütigung des Orkvolkes, wie Grimzhag meinte.

Jetzt jedoch hatten seine Krieger sie alle gefunden und befreit. Es waren Hunderte von Grauaugen, die sich nun auf dem großen Platz vor der Tempelpyramide des Madrok versammelt hatten, um ihrem Befreier zu danken und ihm zu huldigen.

»Wir preisen Euch, Mächtiger! Ihr seid ein Wohltäter und großer Kriegsherr!«, sagte einer der Grauäugigen und richtete seinen Blick unterwürfig zu Boden.

Grimzhag ging zu ihm hin und musterte den kräftigen, hochgewachsenen Ork mit einem zufriedenen Brummen. Zugrakk, der ihm schon den ganzen Tag hinterherlief, folgte ihm und war von den versammelten Grauaugen fasziniert.

»Die Khuzbaath haben euch seit eurer Geburt in diesen dunklen Gewölben gefangen gehalten, nicht wahr?«, knurrte Grimzhag.

»Ja, Mächtiger! Es ist seit langer Zeit so gewesen. Wir durften Chaar-Ziggrath nicht verlassen und standen immer unter strenger Aufsicht. Niemand von uns hätte je gedacht, dass eines Tages ein Befreier wie Ihr kommen würde«, erklärte der breitschultrige Ork.

Diese Worte waren Balsam für Grimzhags Seele. Genau das hatte er sich immer erhofft. Er entblößte die Fangzähne und rief: »Ihr habt offenbar vergessen, wer ihr seid, meine grauäugigen Brüder. Ihr entstammt der höchsten Blutlinie des gesamten Orkvolkes. Genau wie ich. Einst stellten eure Ahnen den Adel der Grünhäute und waren die führende Kaste unserer Art. So soll es auch in Zukunft wieder sein. Ich will, dass ihr Chaar-Ziggrath bewohnt und eure Zahl soll wieder vermehrt werden. Wir Grauaugen sind nicht mehr viele und somit ist jeder einzelne von euch mehr wert als hundert gewöhnliche Orks. Frei sollt ihr in Zukunft sein und ihr sollt euch viele Cramogg nehmen, auf dass ihr eine große Menge Nachkommen habt. Die Götter haben euch zu mir geführt und ihr sollt niemals vergessen, dass ihr der Grundstock eines neuen Adels führender Orks seid.«

Die vor Grimzhag stehenden Grauaugen brummten voller Stolz und standen stramm. Es waren beeindruckende Gestalten. Große, muskulöse Orks mit klugen Blicken und starken Körpern. Sie trugen das Blut der alten Herrscher und Könige in sich.

»Das war ja wenig schmeichelhaft, Snagnase! Du bist also mehr wert als hundert Orks wie ich?«, zischte Zugrakk seinem Freund verärgert ins Ohr.

»Ich muss ihnen doch Mut machen, Kumpel. Schnauze halten jetzt!«, flüsterte Grimzhag zurück und hob die Klaue.

Plötzlich trat ein besonders großes Grauauge aus der Masse hervor und kam auf den jungen Brüller zu. Er brummelte demütig und beugte sich nach vorne, um seinen Nacken zu entblößen. Eine Geste größter Ehrerbietung.

»Sprich!«, knurrte Grimzhag.

»Die Khuzbaath haben in regelmäßigen Abständen zahlreiche Grünhäute ihrem finsteren Gott geopfert. Wir wissen, wo die Gebeine Zehntausender unserer Brüder liegen. Wenn Ihr wollt, können wir Euch zu den Opferkammern unter der Stadt und den Katakomben führen«, erklärte der Ork.

»Ja, ich will diese Stätten der Schmach mit eigenen Augen sehen. Sie werden mir noch einmal vor Augen führen, dass es richtig war, dieses widerwärtige Volk zu vernichten«, antwortete der Häuptling der Mazauk mit ausdrucksloser Miene und legte dem Grauauge die Klaue in den Nacken. Dieser ging augenblicklich wieder zu den anderen zurück.

»Du benimmst dich langsam wie der Kaiser von Manchin, Grimzhag. Soll ich mich jetzt auch verneigen und dir den Nacken zeigen?«, hänselte Zugrakk seinen Freund.

»Ich kann dir auch die Faust auf die Nase donnern. Da bin ich recht flexibel«, scherzte der Häuptling mit einem leisen Gekicher.

Die befreiten Grauaugen standen noch immer wie fleischgewordene Kriegerstatuen aus den alten Zeiten vor ihrem Retter und gaben keinen Ton mehr von sich. Stolz und erhaben schritt Grimzhag vor ihnen auf und ab, während sein Kumpel Zugrakk die Augen verdrehte.

Die Hauptstadt der Khuzbaath war gefallen und dem Reich der abtrünnigen Zwerge damit der Todesstoß versetzt worden. Jetzt hatten die Khuzbaath nur noch zwei Festungen südlich und östlich der Ebene von Ruuth in ihrer Gewalt, doch diese wurden bereits von Grimzhags Soldaten und tausenden aufständischer Grünhäutsklaven belagert. Eine Chance auf Sieg hatten die letzten Streitkräfte der dunklen Zwerge nicht mehr, denn die riesigen Massen bewaffneter Orks und Goblins, die sie jetzt in ihren Burgen einschlossen, waren viel zu groß, um sie noch abwehren zu können.

Dennoch hielten die Khuzbaathkrieger, welche die Festung Grogoth im Süden der Ebene von Ruuth zu verteidigen versuchten, noch fast drei Wochen stand, bis auch sie aufgeben mussten. Rund um Grogoth befand sich eine große Anzahl von Kohlengruben und Erzminen, wo sich die versklavten Orks und Goblins am Ende ebenfalls gegen ihre Herren erhoben und sie fast alle erschlugen.

Als Grogoth fiel, zeigten die wütenden Grünhäute keine Gnade mit den Khuzbaath und töteten sie ohne Ausnahme. Die Festung schleiften sie jedoch nicht, denn das hatte Grimzhag ausdrücklich verboten, da er sie in Zukunft für seine eigenen Zwecke nutzen wollte.

Ähnlich verlief es im Nordosten der Ebene von Ruuth, wo die Burg Schwarzbuckel, das nunmehr letzte Bollwerk der Khuzbaath, nach einer kurzen Belagerung von den Orks eingenommen wurde. Damit war der Feldzug gegen die Kleinwüchsigen der Dunklen Lande endgültig beendet und bis auf eine kleine Schar Überle-

bender, die sich im Felssäulengebirge zu versteckten versuchte, waren sie alle dem Zorn der Grünhäute zum Opfer gefallen.

Das Reich der Khuzbaath, das über 4.000 Sonnenzyklen lang bestanden hatte, war von der aus der Steppe gekommenen Orkflut zermalmt worden. Es war ein glänzender Sieg des jungen Häuptlings der Mazauk, der von seinen Kriegern wie ein großer Feldherr der alten Zeit gefeiert wurde. Auch in den Weiten der Steppe und im Süden der Dunklen Lande bei den in den Städten lebenden Orks wurde Grimzhags Name inzwischen voller Ehrfurcht genannt.

Zwar war das Reich der Khuzbaath kein wirklich großes Imperium gewesen, doch hatten sich viele der Grünhautstämme jahrhundertelang vor den finsteren Zwergen gefürchtet und es nicht gewagt, gegen sie zu rebellieren. Nun aber war ihre Macht gebrochen. Grimzhag hatte sie mit der gleichen Rücksichtslosigkeit ausgelöscht, die die Khuzbaath gegenüber ihren Sklaven gezeigt hatten. Am Ende wehte das Banner des jungen Eroberers auf der Spitze des höchsten Tempels von Chaar-Ziggrath und unzählige Orks und Goblins priesen ihn als Befreier und Erlöser der grünhäutigen Art.

Grimzhag blieb noch einige Wochen in Chaar-Ziggrath, um in der großen Stadt für Ordnung zu sorgen. Dann machte er sich wieder auf den Weg in die Steppe, nachdem er die den Khuzbaath entrissenen Städte und Festungen von seinen Kriegertrupps hatte sichern lassen. Den Oberbefehl über die Orkarmee, die in der Ebene von Ruuth und auf dem Plateau von Chaar zurückblieb, hatte der Häuptling der Mazauk seinem Verbündeten Artux dem Schlauen übergeben. Er selbst kehrte mit dem größten Teil seiner siegreichen Streitmacht unter dem Jubel Zehntausender Grünhäute in seine alte Heimat zurück. Bald wollte er jedoch wieder nach Chaar-Ziggrath zurückkehren, um dort eine provisorische Verwaltung aufzubauen und sein Reich zu ordnen. Aber jetzt galt es erst einmal, den Sieg über die Khuzbaath in der Steppe zu verkünden und sich feiern zu lassen.

Als Grimzhag zurück ins Lager der Mazauk kam, wurde er bereits von seinen laut johlenden Stammesgenossen erwartet. Selbst die Cramogg hatten von Soork an diesem Tag die Erlaubnis bekommen, sich den Kriegern anzuschließen, um den

siegreichen Feldherren zu begrüßen. Ihre schrillen Stimmen hatte Grimzhag schon von weitem durch die Steppe schallen hören.

»Lass dich preisen, mein kleiner Brüller. Ich kann es gar nicht fassen! Komm doch her!« Soork rannte als Erster auf den Häuptling zu, nachdem dieser von seinem Gnogg herabgestiegen war. Glücklich jauchzend umarmte er Grimzhag.

»Großartig! Welch eine unfassbare Leistung, Gewalttätiger! Ich bin so stolz auf dich!«, rief er voller Begeisterung.

Dann folgten einige der älteren Krieger, die während des Feldzuges im Lager geblieben waren. Unter anderem der einäugige Ramgull, der sowohl Grimzhag als auch Zugrakk mit Lobeshymnen überhäufte.

Schließlich kamen auch ein paar der Cramogg. Grimzhags Ausbrüterin, die in die Jahre gekommene Lazuku, fiepte vor Rührung und Freude, als sie endlich ihren Sprössling begrüßen durfte.

»Du hast das Volk der Khuzbaath ganz und gar verschlungen, wie ein Raubtier seine Beute. Welche Cramogg wäre nicht stolz auf einen Ork wie dich.« Die schon etwas runzlig gewordene Orkdame fasste Grimzhag am Unterarm und streichelte ihn liebevoll.

»Ach, mein liebster Brutbauch Lazuku! Du machst mich ganz verlegen. Lass dich drücken!«, piepste der junge Brüller sichtlich bewegt.

Schließlich trat die schöne Arruku, die Grimzhags Sohn im Arm hielt, näher. Sie entblößte ihre hübschen, weißen Fangzähne zu einem Lächeln. Der Häuptling ergriff sie und biss ihr zärtlich in die Backen, woraufhin sie ein sanftes Knurren erklingen ließ. Dann tätschelte er den Kopf seines Sohnes, der fröhlich quiekte und sabberte.

»Ich bin stolz, dass ich deinen Nachwuchs ausbrüten durfte, großer Häuptling. Ich freue mich schon auf die nächste Paarung mit dir!«, säuselte Arruku und streckte mit sinnlichem Blick ihre lange Zunge heraus.

»Darauf komme ich noch zurück, schöne Cramogg. He! He!«, antwortete Grimzhag und schielte zu seinem Freund Zugrakk herüber, der breit grinsend neben ihm stand.

»Er kann nicht nur gut kämpfen, sondern ist auch ein echter Romantiker und Cramoggversteher«, bemerkte Soork verblüfft.

»Diese nette Begrüßung erfüllt meine zwei Herzen mit Freude und Stolz! Ich danke euch!«, knurrte Grimzhag sichtlich bewegt.

»Ja, er ist ein großer Ork, unser Häuptling. Das hat er bewiesen. Wie viele Dinge habe ich ihm beigebracht! Dein Lehrmeister zu sein, ist mir nach wie vor eine außerordentliche Freude«, sagte der Schamane.

Zu Lazuku und Arruku gewandt fügte Soork hinzu: »Er war schon als Jungork ein vorbildlicher Schüler und seht doch, was nun aus ihm geworden ist. Ein echter Kriegsherr, der ganze Völker vom Antlitz der Erde fegen kann. Ich habe immer gewusst, dass aus dem kleinen Brüller eines Tages was wird.«

Grimzhag fehlten längst die Worte und er brummte nur noch gerührt vor sich hin. Schließlich hob Zugrakk die Klaue und sagte: »Aber uns normale Orks sollte man auch nicht vergessen. Immerhin haben wir diese Schrumpflinge genau so plattgemacht.«

»In der Tat, mein Bester. Wir wollen auch den Beitrag des gewöhnlichen Orks nicht übersehen. Da hat der liebe Zugrakk natürlich Recht«, dozierte Grimzhag und wirkte verdammt gönnerhaft. »Das wollte ich ohnehin schon die ganze Zeit erwähnen.«

Das hünenhafte Grauauge begann mit einer kleinen Ansprache und vergaß dabei nicht, die Tapferkeit, Hingabe, Disziplin und vorbildliche Gewalttätigkeit der anderen Mazaukkrieger lobend hervorzuheben.

Soork setzte sich auf einen großen Stein und Grimzhag ließ sich neben ihm nieder, während Zugrakk vor den beiden stehen blieb. Sein Gesichtsausdruck verriet, dass er nachdachte. Dem Häuptling der Mazaukorks und dem Geistesbegabten erging es ähnlich. Auch sie waren in sich gekehrt und in Gedanken versunken.

»Ich hätte es niemals für möglich gehalten, dass du das Reich der Khuzbaath eroberst, Grimzhag. Wenn ich ehrlich bin, dann kann ich es noch immer nicht ganz fassen«, gestand Soork und drehte seinen Kopf dem jungen Brüller zu.

»Mein Plan ist aufgegangen, aber es hätte natürlich auch anders ausgehen können. Jedenfalls herrschen wir jetzt über das Land der Kleinwüchsigen«, antwortete Grimzhag.

»Damit hast du etwas geschafft, von dem die anderen Häuptlinge der Steppenstämme nur träumen können. Alle werden sie dich bewundern und auch beneiden, denn ihre Krieger werden in Zukunft eher dir als ihnen in die Schlacht folgen«, sagte der Schamane leise.

»Wir haben zunächst genug gekämpft, Soork. Jetzt müssen wir das Gewonnene sichern und schützen. Von den Grauaugen, die wir in den Sklavenkellern der Khuzbaath gefunden haben, habe ich dir ja bereits erzählt. Sie lebten seit Generationen unter der Herrschaft der Zwerge und diese haben sie als Truppführer für ihre Sklavenregimenter oder als Elitearbeiter benutzt«, erklärte der Häuptling.

»Es sind mehrere Hundert, Schamane. Sie hausten in dunklen Kammern, eingepfercht unter der Hauptstadt der Khuzbaath und mussten ihnen dienen. Unglaublich, nicht wahr?«, fügte Zugrakk knurrend hinzu.

»In der Tat! So viele Grauaugen. Vielleicht haben diese Zwerge sie sogar gezüchtet. Das kann man fast annehmen. Was für eine Schande für unser Volk«, meinte der Schamane und hob die Klaue.

Grimzhag starrte grimmig auf den staubigen Boden der Steppe. »Aber wir haben die Schande ausgemerzt und nun sind unsere Brüder frei. Ich werde sie meine Trupps anführen und zu unseren besten Kämpfern ausbilden lassen.«

»Du hast doch Orks wie mich!«, sagte Zugrakk mit gespielter Empörung und grinste über das ganze Gesicht.

Sein Freund sprang auf und versetzte ihm einen leichten Tritt. »Diese Snagschnauze ist während der Belagerung ständig weggelaufen und hat nach seiner Cramogg gefiept. Selbst die Goblins waren mutiger …«

»Gnoggnase!«, gab Zugrakk zurück und machte einige Boxbewegungen.

»Jetzt benehmt euch mal wieder wie vernünftige Orks!«, mahnte Soork und stand ebenfalls auf. »Durch die Eroberung des Khuzbaathreiches hat sich alles verändert. Die Mazauk sind kein unbedeutender Stamm und du kein kleiner Häuptling mehr, Grimzhag. Ich hoffe, das ist dir bewusst.«

Der Stammesführer brummte zustimmend und klopfte dem Schamanen auf die Schulter. »Ja, das ist mir bewusst. Jetzt haben wir ganz andere Möglichkeiten, Soork. Aber damit befasse ich mich in den nächsten Sonnen in Ruhe. Heute will

ich nichts mehr davon hören. Die Götter haben uns gegen die Schrumpflinge siegen lassen und ich habe ihr Zeichen verstanden.«

»Er spricht wieder in Rätseln, Schamane. So geht das schon länger. Was für 'n Zeichen der Götter?«, wunderte sich Zugrakk.

»Das verstehen nur Geistesbegabte oder schlaue Grauaugen, keine gewöhnlichen Snagschnauzen!« Grimzhag lachte brüllend auf.

»Die gewöhnliche Snagschnauze verpasst dir gleich 'ne schwere Kopfnuß!« Der Orkkrieger ging in Position.

»Das ist die einzige Kopfarbeit, die Zugrakk drauf hat. Sieh dir die Snagschnauze doch an, Soork.«

Der Schamane verdrehte die Augen. »Jetzt reicht es aber!«

»Schon gut! Schon gut!« Die beiden versuchten, sich wieder zivilisiert zu benehmen und entschuldigten sich bei dem verärgerten Schamanen.

»Morruk und Margukk sind stolz auf dich, junger Brüller. Sie sehen aus dem Wirbel der Seelen auf dich herab und wünschen sich, dass ihnen die Götter bald wieder Körper schenken, damit sie an deiner Seite kämpfen können«, sagte Soork und lächelte.

Diese Worte berührten Grimzhags zwei Herzen wie ein warmer Sonnenstrahl und dem breitschultrigen Ork verschlug es für einen Moment die Sprache. Dann musste er sogar leise fiepen und wurde richtig sentimental. Er war eben im Grunde doch ein sehr sensibler Ork, wie seine beiden Freunde in diesem Augenblick wieder einmal bemerkten.

Schließlich ritt Grimzhag mit seiner Leibwache nach Chaar-Ziggrath zurück. Er wollte dort einige Wochen bleiben, um sich einen Überblick über die Lage in dem von ihm eroberten Gebiet zu verschaffen. Der Palast des Großkönigs der Khuzbaath sollte nun seine Residenz werden oder seinem Stellvertreter zur Verfügung stehen, wenn er wieder in der Steppe war.

Ansonsten galt es, die Grauaugen, die er zuvor befreit hatte, zu Truppführern auszubilden und sie in Chaar-Ziggrath anzusiedeln. Die alte Stadt der Khuzbaath war jetzt ein Bollwerk der Grünhäute, wie Grimzhag proklamierte.

Außerdem hatte der aufstrebende Häuptling inzwischen neue und bessere Möglichkeiten, seine Armee auszurüsten, denn rund um die Zwergenhauptstadt befanden sich unzählige Schmieden und Erzminen, die wieder in Betrieb genommen werden sollten.

Auf Dauer plante Grimzhag allerdings, eine eigene Stadt in der Steppe zu gründen. Eine Stadt aus Stein mit seinem Herrscherhaus in der Mitte. Aber dieses ehrgeizige Projekt stand zunächst einmal hinten an, denn das Reich der Khuzbaath verfügte bereits über eine hervorragende Infrastruktur, die sich die Grünhäute zu Nutze machen konnten. Bald sollten die Schmieden wieder rauchen und glühen, sie sollten den Orks neue Waffen und Rüstungen schenken.

Gegenüber den sesshaften Orks im südlichen Teil der Dunklen Lande hatte der Häuptling der Mazauk nun einen gehörigen Vorteil, denn die eroberten Städte und Festungen der Khuzbaath waren gewaltige Bollwerke, die auch von rivalisierenden Orkstämmen nicht einfach erobert werden konnten. Damit hatte Grimzhag eine Machtposition errungen, die viele seiner Pläne bereits umsetzbar machte. Nun konnte er sein Vorhaben, das Volk der Orks unter seiner Führung zu vereinen, verwirklichen, wenn er sich geschickt anstellte. Doch bis dahin war es noch ein langer Weg und jetzt kam es darauf an, wie die anderen Stämme der Dunklen Lande auf den aus dem Nichts aufgetauchten Kriegsherren reagierten.

Und schließlich waren da auch noch jene Grünhäute, die für die Khuzbaath als Sklaventreiber und Aufseher gearbeitet hatten. Meist waren es verschlagene Hobgoblins gewesen, die den abtrünnigen Zwergen als Handlanger geholfen und diese dabei unterstützt hatten, ihre eigenen Artgenossen zu unterjochen. Grimzhag ließ daher jeden Grünhautverräter, den seine Krieger einfangen konnten, öffentlich hinrichten, was ihm unter den befreiten Sklaven noch mehr Sympathien einbrachte.

Die freigelassenen Orks und Goblins waren ihm treu ergeben, genau wie seine Mazauk. Sie waren bereit, Grimzhag bis ans Ende von Antariksa zu folgen. Doch trotz der großen Siege, die er errungen hatte, war dem jungen Häuptling bewusst, dass er zwar unter den Orkstämmen eine große Machtstellung gewonnen hatte, sich aber noch lange nicht mit einem Reich der Menschen, Khuz oder Elben messen konnte. Davon waren er und seine gesamte Art noch sehr weit entfernt.

Ob die Grünhäute überhaupt jemals wieder eine Rolle in Antariksa spielen würden, die über den Status von Nomaden und unorganisierten Barbarenstämmen hinausging, wussten nur die Götter. Ohne die Grauaugen waren die Orks jedenfalls führerlos und unfähig, mächtige Reiche aufzubauen. Der alte Cuglakk, welcher Grimzhag zwar irgendwie zu bewundern schien, ihn aber keinesfalls für den einen Ork hielt, bezweifelte, dass die grünhäutige Art jemals wieder zu alter Größe aufsteigen würde. Das Gleiche meinte auch Soork, auch wenn er es inzwischen aufgegeben hatte, den ehrgeizigen, jungen Brüller von seinen Ansichten zu überzeugen. Doch Grimzhag wollte es zumindest versuchen und sein Bestes geben. Zum Wohle des gesamten Orkvolkes, wie er immer wieder betonte. So machte er sich an sein Werk und verbiss sich in den Gedanken, den Orks das zurückzugeben, was ihnen seiner Meinung nach zustand.

Hoch über Grimzhag funkelten die Sterne am Nachthimmel und am fernen Horizont die vielen kleinen Lichter der Händlerstadt Kin-Weig. Der Häuptling der Mazauk, der jetzt über ein Reich herrschte, das sich von der nordwestlichen Steppe bis zu den Dunklen Landen erstreckte, betrachtete die Stadt der Menschen mit ausdrucksloser Miene – seit Stunden.

Er war ganz allein auf seinem Gnogg nach Süden geritten, um Kin-Weig noch einmal aus der Nähe zu sehen. Die Mauern, die die Händlersiedlung nördlich der großen Mauer von Manchin umgaben, wirkten schwach und zerbrechlich, wenn man sie mit dem Festungswall von Chaar-Ziggrath verglich. Diesen hatte Grimzhag bereits mit seiner Horde bezwungen und die Hauptstadt der Khuzbaath erobert. Er war wie ein Blitz aus heiterem Himmel über die ahnungslosen Kleinwüchsigen gekommen, wie ein zorniger Todesbote aus den endlosen Weiten der östlichen Steppe.

Die grauen Augen des orkischen Kriegsherren leuchteten voller Hass und Rachsucht, als er Kin-Weig in der Ferne betrachtete. Zwar stand diese Stadt der Händler unter dem Schutz des Himmelskaisers von Manchin und dessen riesigen Armeen, doch wollte sich Grimzhag auch dadurch nicht von seiner Rache abhalten lassen.

»Ich habe dich nicht vergessen, Zaydan Shargut!«, knurrte er leise in sich hinein und sein Gesicht wurde zu einer grimmigen Fratze. »Eines Tages bekomme ich dich in die Finger und dann zerfetze ich dich ohne Gnade, Menschling!«

Doch zuvor gab es noch viel zu tun für den ehrgeizigen Stammesführer. Zunächst musste in seinem Reich eine neue Ordnung eingeführt werden. Grimzhag sinnierte außerdem über die Stadt in der Steppe, die er gründen wollte, und dachte an ein mächtiges Kampfbündnis, das alle wichtigen Orkstämme der nördlichen Einöden und der Dunklen Lande zusammenführte. Zaydan aber durfte er nicht vergessen, das hatte er sich fest vorgenommen. Dieser Menschling hatte die Orks verraten, verlacht und gedemütigt. Nun erwarteten nicht nur Morruk, Margukk und die anderen toten Mazaukkrieger, sondern auch die Götter selbst, dass er Rache an den Menschen nahm. Sie hatten Grimzhag auserwählt, zum großen Vereiniger der Orks zu werden. Daran glaubte der junge Brüller inzwischen felsenfest.

Der Häuptling zog seine Augen zu einem dünnen Schlitz zusammen und stieß ein leises, langgezogenes Grollen aus. Wer ihn jetzt hätte sehen können, wäre vor Furcht erstarrt. In diesem Augenblick wirkte er genau so, wie sich die Menschen einen bösen, grausamen Orkfeldherren vorstellten. Die Fangzähne entblößt, knurrend und mit unbändigem Zorn in den Augen.

Irgendwann, als die tiefe Nacht schon wie ein schwarzes Tuch über der Steppe lag, stieg er wieder auf sein Gnogg und ritt zurück nach Norden, nachdem er Kin-Weig einen letzten, finsteren Blick geschenkt hatte. Die Orks würden eines Tages wiederkommen wie ein vergessen geglaubter Alptraum. Sie würden wiederkommen, um sich das zurückzuholen, was ihnen die anderen genommen hatten.

»Fühlt euch sicher, ihr verfluchten Menschlinge, Khuz und Elben! Noch könnt ihr ruhig schlafen und uns verlachen. Aber wartet ab! Wartet nur ab …«, zischte Grimzhag leise in sich hinein und verschwand wieder in der Dunkelheit.

Sturm über Manchin

Alexander Merow

DIE ANTARIKSA-SAGA II

Sturm über Manchin

Roman

Bibliografische Information durch die Deutsche Nationalbibliothek:
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.dnb.de abrufbar.

ISBN 978-3-95488-737-8

Copyright (2014) Engelsdorfer Verlag Leipzig
Alle Rechte beim Autor
Hergestellt in Leipzig, Germany (EU)
www.engelsdorfer-verlag.de

12,95 Euro (D)

»Nachdem ich mich einen Monat in der Hafenstadt Ki-Chong an der Ostküste Manchins aufgehalten hatte, setzte ich mit dem Schiff über zur Halbinsel Hangko und reiste weiter bis nach Seruon, der Hauptstadt des Königreiches. In Seruon verweilte ich einige Wochen und arbeitete dort mit König Kim-Wango VII. im Auftrag des Himmelskaisers an einem neuen Handelsvertrag mit dem Imperium von Manchin. Die Verhandlungen waren zunächst zäh, doch letztendlich gelang es mir, den König des Hangko-Reiches dazu zu bewegen, sein Land wieder für manchinische Waren zu öffnen.

Anschließend, so lautete mein Auftrag als Beamter des Himmelskaisers, reiste ich weiter nach Kin-Weig, der Händlerstadt, die an der Grenze zu den unwirtlichen Steppengebieten jenseits der Großen Mauer liegt. Auch dort mussten einige alte Verträge, die das Imperium von Manchin mit den Kaufleuten geschlossen hatte, überarbeitet oder erneuert werden.

Wie ich bereits erwähnte, liegt die Stadt Kin-Weig an der Grenze zu den endlosen Steppen, die sich weiter nördlich bis an das Ende der Welt zu erstrecken scheinen. In diesem kargen, unfruchtbaren Ödland ziehen reitende Menschenstämme und auch Grünhäute umher und fristen ein trostloses Dasein. Von den Grünhäuten weiß ich nicht viel zu berichten. Mir ist lediglich bekannt, dass es dort in den Weiten und weiter westlich in den Dunklen Landen zahlreiche Stämme von ihnen gibt. Zur Art der Grünhäute gehören die großgewachsenen, schrecklich anzusehenden Orks. Weiterhin die etwas kleineren Goblins und Hobgoblins. Aber welche Unterarten es genau gibt, kann ich nicht sagen, denn das Volk der Grünhäute ist das unwichtigste und primitivste der ganzen Welt, wie man sagt. Seit Jahrhunderten beschäftigt sich kein Gelehrter mehr mit dieser seltsamen und zugleich widerwärtigen Art, denn sie spielt keine größere Rolle mehr in unserer Welt als die Tiere in den Wäldern oder den Steppen. Doch nun möchte ich Euch, lieber Leser, nicht länger mit meinen Ausführungen über die Grünhäute langweilen, denn es gibt weit wichtigere Dinge, über die es sich zu schreiben lohnt…«

Hogan Sey-Won, Beamter und Chronist des Himmelskaisers Jin-Wu II.

Inhalt

Der König der Orks 7
Gärende Zwietracht 22
Grashrakk Khan 37
Feldzug im Winter 53
Orkische Übereinkunft 69
Wir sind Orks! 83
Die Versammlung der Häuptlinge 99
Arbeiten, schweigen und gehorchen! 111
Der Aufmarsch der Horde 124
Die Schlacht von Maxcal 138
Talsenke des Todes 155
Der Weg durch fremdes Land 167
Strategie des Schreckens 181
Arasigs Fußstapfen 196
Umso schneller sind sie tot! 213
Goffrukke Tumal 226

Der König der Orks

»Der große Grimzhag, der Größte der Grünhäute … öhm… er kämpfte tapfer, ist doch klar, und machte fette Beute!«, reimte der Goblin vor dem Thron des Mazaukhäuptlings und verneigte sich.

Dieser knurrte nachdenklich und rieb sich das Kinn. Sein Freund Zugrakk und Soork der Schamane sahen sich fragend an.

»Das ist ein tolles Heldengedicht, nicht wahr? Gefällt es Euch, Wütender?«, wollte der dichtende Goblin wissen.

»Hmmm!«, brummte der hünenhafte Kriegsherr. »Naja, vielleicht sollte man die Sache noch einmal überarbeiten …«

»Überarbeiten?« Die kleine Grünhaut wirkte eingeschnappt.

»Ja, das sehe ich auch so!«, meinte Zugrakk.

Skarnak, der Häuptling des Goblinstammes der Krummag, hatte Grimzhag jenen angeblich hochbegabten Dichter empfohlen und diesen damit beauftragt, für ihn ein Heldengedicht zu verfassen. Allerdings war der Häuptling vom dichterischen Talent des Goblins nicht so ganz überzeugt und erhob sich schließlich mit einem mürrischen Brummen von seinem Platz.

»Das hört sich echt dämlich an, du Snagpoet! Vielleicht sollte ich diese Aufgabe besser einem der Geistesbegabten überlassen«, bemerkte der Anführer der Mazauk und erntete einen wütenden Blick des Reimkünstlers.

»Gut!«, stieß dieser aus. »Dann gehe ich eben wieder, Eure Hoheit. Wenn Ihr meine Weisen nicht zu schätzen wisst, dann dichte ich eben nicht für Euch. Das macht mir nichts aus! Ich habe verstanden! Oh, ja! Das habe ich!«

Leise schimpfend verließ der gekränkte Dichter den Thronsaal in Grimzhags neu errichtetem Herrscherhaus und würdigte seinen Herrn keines Blickes mehr.

»Banausen! Grobiane! Geistlose Gnoggschädel!«, zischelte die kleine Grünhaut in sich hinein und knallte die Tür hinter sich zu. Grimzhag, Zugrakk, Soork und einige grinsende Orkwachen sahen ihm nach.

»Das hätte ich noch besser hinbekommen«, gab einer der Wächter zu verstehen und lachte brüllend auf.

»Aber das Bild dort ist großartig, oder? Ich sehe es mir immer wieder gerne an!«, sagte Grimzhag und deutete auf das farbenprächtige Gemälde an der gegenüberliegenden Wand. Die imposante Malerei war von einem talentierten Geistesbegabten geschaffen worden und zeigte Grimzhag als mächtigen Heerführer auf einem Haufen erschlagener Khuzbaath stehend.

Mittlerweile war der Häuptling der Mazauk zweiunddreißig Sonnenzyklen alt und herrschte bereits über ein Gebiet von beachtlicher Größe. Die Eroberung des Reiches der Kleinwüchsigen lag nun schon zwei Sonnenzyklen zurück und Grimzhag hatte die Vision einer von ihm gegründeten Orkstadt in der Steppe inzwischen zur Realität werden lassen. Allerdings bestand Karokum, wie er seine Stadt genannt hatte, bisher lediglich aus seinem Herrscherhaus und einigen halbfertigen Gebäuden – unter anderem dem Tempel des orkischen Kriegsgottes Goffrukk.

Seine Residenz war ein klobiges Gebilde, gebaut aus massiven Steinen, das von zahlreichen, runden Säulen umgeben war und zwei Etagen hatte. Hunderte von Orks und Goblins hatten den Palast – auch wenn diese Bezeichnung sicherlich etwas hochtrabend war – in ununterbrochener Schwerstarbeit aus dem Boden gestampft. Nun stand er mitten in der weiten Steppe, umgeben von einer riesigen Baustelle, die mit zahlreichen Arbeitern und gewaltigen Mengen von Baumaterial übersät war. Den Eingang zu Grimzhags Herrscherhaus bildete ein großes Portal, über dem einige feuerrote Orkglyphen die steinerne Wand verzierten.

»Der Palast des großen Grimzhag – König der Orks«, lautete die Inschrift über der Tür.

Auch die Bezeichnung »König der Orks« war stark übertrieben, denn der aufstrebende Häuptling herrschte zwar über ein ausgedehntes Stück Steppe und das Gebiet des ehemaligen Khuzbaathreiches, doch das gesamte Orkvolk war keineswegs unter seiner Führung vereint. Dennoch hatte Grimzhag auf diesen recht anmaßenden Schriftzug bestanden, denn er hielt nach wie vor an seinem Plan fest, eines Tages sämtliche Grünhautstämme zusammenzuführen. Jetzt hatte er zumindest schon einmal einen Palast, auch wenn dieser auf einen Menschenkaiser wohl mehr als lächerlich gewirkt hätte. Doch den jungen Brüller störte das nicht, denn er hatte vor, noch viel mehr zu erreichen.

Zaydan Shargut, der in der manchinischen Handelsstadt Kin-Weig wohnende Kaufmann aus Berbia, sah seinen Diener Weng völlig entgeistert an. Soeben war der schlitzäugige Manchine mit seiner Karawane aus dem Westen zurückgekehrt. Die Planwagen waren allerdings noch immer voller Waren und Wengs Gesichtsausdruck ließ nichts Gutes vermuten.

»Sag doch endlich was, Weng! Habt ihr die Stadt Al-Haikk etwa nicht erreicht?«, fragte Zaydan aufgeregt.

Sein gedrungener Diener mit der gelbbraunen Haut und den kräftigen Wangenknochen schüttelte den Kopf und sagte nichts.

»Was war denn los? Rede endlich!«, herrschte ihn der Großhändler an.

»Wir sind nur bis zu den Dunklen Landen gekommen …«, stammelte Weng.

»Was soll das heißen?«, bohrte Zaydan nach.

»Orks haben uns südlich der Ebene von Ruuth, wo die große Karawanenstraße das Eisgebirge verlässt, angehalten und wieder zurückgeschickt.«

»Was?«

»Ja, das ist die Wahrheit. Diese verfluchten Grünhäute haben uns die Weiterfahrt verweigert«, schnaufte der Manchine.

Sein Herr riss die Augen auf. »Die Weiterfahrt verweigert?«

»Es war so, wie ich es sage. Die Ebene von Ruuth ist jetzt in der Hand eines Orkkönigs und das Reich der Khuzbaath existiert nicht mehr. Das haben uns die Grünhäute erklärt. Und dieser neue König duldet es nicht, dass wir durch sein Herrschaftsgebiet reisen. Mit anderen Worten: Wir kommen nicht mehr nach Westen durch! Weder nach Berbia noch nach Aurania«, antwortete Weng.

»Was für ein neuer Orkkönig? Bei allen Wucherern der Wüste, wovon redest du überhaupt?«, schrie Zaydan.

»Grimzhag der Große! So wird er genannt. Er herrscht über das Reich der Khuzbaath und kontrolliert auch die Gebiete westlich des Eisgebirges«, erläuterte der Diener mit betretener Miene.

»Das…das kann ich nicht glauben! Orks? Und sie haben euch die Waren nicht einmal weggenommen oder euch erschlagen?« Der Händler hielt sich verstört den Kopf.

»Nein! Sonst wäre ich ja nicht hier, oder?«

»Was …?«
»Diese Orks haben uns außerdem erklärt, dass sie unsere Waren nicht bräuchten und es ihnen ihr König untersagt hat, irgendwelche Händler anzugreifen oder auszuplündern. Wir dürfen nur nicht mehr durch ihr Reich reisen. Das sollten wir besser akzeptieren, meinten sie.« Weng senkte den Blick.
»Und sie haben sich nicht einmal bestechen lassen?«
»Nein, Zaydan! Wir haben ihnen zwar etwas Gold angeboten, aber das hat nicht viel genützt. Sie haben uns einfach wieder nach Osten zurückgeschickt.«
Zaydan Shargut wirkte wie vom Blitz getroffen. Eine derartige Nachricht war zu viel für seinen Verstand. Er ließ sich laut stöhnend auf einem Stuhl nieder und starrte seinen Diener für einen Augenblick sprachlos an.
»Wir sollten in Zukunft doch mit dem Schiff nach Berbia segeln, sagten diese Grünhäute …«, fügte der Manchine hinzu.
Der Händler aus Kin-Weig winkte ab und schloss die Augen. »Das darf doch alles nicht wahr sein! Ich fasse es einfach nicht!«
»Ich erzähle keine Lügen. Du kannst gerne die anderen fragen«, gab Weng kleinlaut zurück.
»Ein neuer Orkkönig, der das Reich der Khuzbaath erobert hat. Unglaublich! Wie war sein Name noch?«, murmelte Zaydan nachdenklich.
»Grimzhag – oder so ähnlich!«, erwiderte der Angestellte des Kaufmanns.
»Grimzhag?«
»Ja! Ich glaube, sie haben Grimzhag gesagt!«
»Dieser Name kommt mir irgendwie bekannt vor. Vom Stamm der Mazauk? Sag jetzt nicht, dass das dieser Grimzhag ist, Weng!«
Der schlitzäugige Manchine zuckte mit den Achseln und antwortete: »Klingt wie dieser seltsame Banditenkönig, mit dem wir es vor einigen Jahren zu tun gehabt haben. Aber der ist damals ja von den kaiserlichen Soldaten getötet worden, nicht wahr? Wer weiß schon, wie viele Grimzhags es unter diesen dreckigen Orks noch gibt.«
Zaydan ballte die Faust. »Nein! Ich kann mir nicht vorstellen, dass dieser König mit dem Sohn des toten Mazaukhäuptlings identisch ist. Oder doch? Der Name »Mazauk« ist aber nicht gefallen, wie?«

Es folgte ein Kopfschütteln. »Ich kann mich daran jedenfalls nicht mehr erinnern. Ich verstehe die Sprache der Orks zwar ganz gut, aber teilweise haben diese Krieger sehr undeutlich geknurrt. Aber die Sache ist ernst genug. Jetzt wird unseren Karawanen der Weg nach Westen schon von einer Horde Grünhäute verwehrt. Doch es ist wahr – das Reich der Khuzbaath wurde vor einer Weile tatsächlich von einem Orkhäuptling erobert.«
Zaydan warf die Arme in die Höhe, stürmte aus der Lagerhalle hinaus und lief laut fluchend auf die mit Waren beladenen Planwagen seiner Karawane zu. »Das ist eine Katastrophe! Wenn es sich bei den anderen Händlern herumspricht, dass in den Dunklen Landen solche Verhältnisse herrschen, wird die Hölle losbrechen. Ich will alles über dieses neue Orkreich wissen, Weng. Du wirst das in die Hand nehmen, verstanden? Finde alles über diesen König Grimzhag heraus. Ich werde morgen sofort mit Mandarin Qin-Wang sprechen. Das können wir uns nicht gefallen lassen!«

Der lange, wuchtige Umhang aus weinrotem Samt, der Grimzhags Rücken bedeckte, flatterte seinem Träger hinterher, als dieser stolz über die breite Hauptstraße vor der Tempelpyramide des Madrok schritt. Zugrakk lief neben ihm her und gab ab und zu einen hämischen Kommentar ab. Für ihn sah sein Freund zu sehr wie ein Menschlingskaiser aus, in seinem unorkischen und aufgetakelten Aufzug. Der junge Brüller jedoch ignorierte Zugrakks engstirnige Vorstellungen, die orkische Tracht und Mode betreffend. Er sah mit Beigeisterung seinen Artgenossen zu, die ganz Chaar-Ziggrath überschwemmten und die leeren Häuser der Khuzbaath bezogen.
»In einigen Sonnenzyklen werden wieder sämtliche Straßen dieser riesigen Stadt mit Leben erfüllt sein. Sieh doch, Zugrakk, wie viele tausend Orks, Krieger, Cramogg und Junge, schon gekommen sind. Großartig, nicht wahr?«
»Ja, aber Goblins würde ich nicht innerhalb der Stadtmauern siedeln lassen«, gab Zugrakk zu bedenken. Auch in diesem Punkt dachte der Ork sehr konservativ.
»Natürlich nicht!«, antwortete Grimzhag. »Snags dürfen nur außerhalb Chaar-Ziggraths wohnen. Das werden wir so halten, wie es die Stadtorks weiter im Süden

auch handhaben. Und die Cramogg bekommen ihr eigenes Viertel, wo sie unter sich sind, am besten in der Nordstadt. Was meinst du?«

»Hört sich vernünftig an!«, brummte Zugrakk und betrachtete einige Grünhäute, die große Säcke auf den Rücken trugen oder Tische und Stühle umherschleppten.

Etwas weiter, dort wo die breite Hauptstraße rechts um die Tempelpyramide der Khuzbaath herumführte, zog eine große Gruppe lärmender Cramogg mit ihren Jungen in Richtung Nordstadt. Ihre schrillen Stimmen waren nicht zu überhören, genau wie das Quäken und Kreischen der kleinen Orks, die sie verschnürten Leinensäcke gleich vor ihren Brüsten trugen.

»Einige Straßenzüge werden ich den Grauaugen überlassen, wo nur sie allein wohnen dürfen, was bedeutet, dass dort gewöhnliche Orks nichts zu suchen haben. Wir müssen die einzelnen Gattungen unserer Art trennen, damit die Ordnung eingehalten werden kann«, sinnierte der Mazaukhäuptling.

»Gewöhnliche Orks wie ich, was?«, knurrte Zugrakk ein wenig verschnupft.

Grimzhag grinste breit. »Richtig! Nur von Natur aus überlegene Grauaugen wie dein lieber Freund hier haben dann das Recht, in diesen Vierteln zu wohnen. Toll, oder?«

»Arrogante Gnoggfresse!«, murmelte Zugrakk, wobei er die Fangzähne nach vorne schob und ebenfalls schmunzelte.

Von hinten kam jetzt eine große Masse laut schwätzender Orks. Vermutlich waren sie aus dem Süden der Dunklen Lande, wie Grimzhag dachte. Immerhin unterhielten sie sich in einem fremdartig klingenden Dialekt.

»Ich hole mir ein Haus mit einer schönen, roten Fassade!«, blökte eine dickliche Grünhaut den anderen zu.

»Wenn ich mir das Haus nicht vorher schnappe, Snagschnauze«, knurrte sein Nachbar und schubste die anderen Siedler zur Seite.

Als die Orks Grimzhag erblickten, brummelten sie demütig einige Begrüßungen, um dann die Straße hinunter zu gehen und sich weiter zu zanken, wer sich das schönste und größte Haus unter den Nagel reißen würde.

»Schwachköpfe!«, zischte der Orkkönig und stieß einen Würgelaut aus.

»Das sind doch ganz normale Orks«, meinte Zugrakk.

»Wenn du das sagst …«, kam zurück.

»Ich verstehe nicht, was du nun schon wieder zu meckern hast!«, sagte der Krieger verdutzt.
Der junge Brüller verdrehte die Augen und lugte zu ihm herüber. Dann hob er die Klaue und sprach: »Ich werde es nicht zulassen, dass Chaar-Ziggrath genau so verkommt und verschmutzt wie zum Beispiel Roughfort. Die Straßen der Stadt müssen in regelmäßigen Abständen von Müll und Unrat gesäubert werden. Weiterhin müssen baufällige Gebäude sofort repariert und gewartet werden. Zucht und Ordnung, das fehlt dem gemeinen Ork.«
»Mach mal halblang, Grauaugenkopp!«, murrte Zugrakk. »Man kann es auch übertreiben. Ein bisschen Schmutz hat noch keinem Ork geschadet …«
»Nein! Diese dreckigen Zustände werde ich in meiner Hauptstadt gar nicht erst einreißen lassen. Alles wird streng geregelt werden – und ich werde es zu verhindern wissen, dass hier alles im Müll versinkt. Kapiert?«, wetterte Grimzhag und rückte sich seinen Mantel zurecht.
»Langsam hast du sie nicht mehr alle auf`m Helm!«, schnaubte Zugrakk genervt und ging grummelnd davon. Für den Rest des Tages sah ihn sein Freund nicht mehr.

Auf Zaydans Befehl hin hatten sich einige seiner Angestellten auf den Weg in die Dunklen Lande gemacht, um sich dort bei den Riesenmenschen, die das Eisgebirge bevölkerten, bezüglich des neuen Orkkönigs in der Ebene von Ruuth umzuhören. Mittlerweile waren zahlreiche Karawanen anderer Kaufleute ebenfalls unverrichteter Dinge wieder aus dem Westen zurückgekehrt und die reichen Händler Manchins waren außer sich vor Zorn. Keine einzige Karawane hatten Grimzhags Orkkrieger noch über die alte Handelsstraße weiterfahren lassen – eine Ungeheuerlichkeit in den Augen der handeltreibenden Menschen, die diesen Weg schon seit Jahrhunderten benutzten.
Derweil hatten Zaydans Kundschafter bei den nahe der Ebene von Ruuth lebenden Riesenmenschenstämmen bereits einige neue Informationen über den aus dem Nichts aufgetauchten Orkkönig gesammelt. Dass er zum Stamm der Mazauk gehörte, war inzwischen allgemein bekannt. Selbst bei den Ograi des Eisgebirges, die sich ihre Auskünfte von den Händlern aus Kin-Weig immer mit viel Gold und

großen Haufen Dörrfleisch bezahlen ließen. Grimzhag, der Orkkönig von Chaar-Ziggrath, stammte aus der Steppe. Daran gab es inzwischen kaum noch einen Zweifel.

Schließlich kehrten die Kundschafter wieder fast vollzählig nach Kin-Weig zurück. Nur einer von ihnen hatte die kannibalistischen Riesenmenschen offenbar mit seinem Gold und dem vielen Dörrfleisch nicht ausreichend beeindrucken können und war selbst auf der Speisekarte gelandet. Doch das interessierte seinen Herrn nicht, denn für ihn zählten lediglich die Informationen über das neu entstandene Orkreich und dessen König.

Dass es sich dabei allem Anschein nach doch um den Sohn des toten Mazauk-häuptlings Morruk und den Bruder von Margukk handelte, war dem gerissenen Kaufmann mittlerweile klar. Eine Tatsache, die ihm die Zornesröte ins Gesicht trieb und ihn zugleich völlig verblüffte.

»Das gibt es doch nicht! Dieser Grimzhag ist tatsächlich der Bruder von diesem verrückten Ork Margukk! Ist das zu fassen?«, stieß Zaydan aus und grinste gequält.

»Es würde jedenfalls einiges erklären, Herr!«, meinte Weng. »Wenn er die Karawanenstraße blockiert, kann er uns damit richtig schaden. Ganz schön klug für einen dämlichen Ork.«

Zaydan zertrat eine Holzkiste in der Ecke der großen Lagerhalle und sah sich wütend um. »So dämlich scheint dieser verfluchte Ork ja nicht zu sein, sonst hätte er das Reich der Khuzbaath nicht erobern können. Bei allen Göttern, das darf einfach nicht wahr sein!«

»Und der Mandarin wird sich heraushalten und nichts für uns tun?«, erkundigte sich Weng.

»Qin-Wang? Dieser elende Hund lässt uns im Stich! Die Augen des Himmelskaisers sind derzeit auf den Süden von Manchin gerichtet, wo sich das Haus Huang zu einer gefährlichen Rivalin der Han-Dynastie gemausert hat. Wenn wir Pech haben, dann gibt es dort in absehbarer Zeit Bürgerkrieg. Wir sollen die Sache daher selbst regeln. Der Mandarin hält es nämlich für unklug, eine Armee nach Westen zu schicken, nur weil dort ein paar Grünhäute unsere Handelsstraße blockieren. Zudem würde er für eine solche Operation die Erlaubnis des Kaisers benötigen und die wird er derzeit nicht bekommen. Nein, Weng, wir sind auf uns

allein gestellt. Das wird jetzt zu einer Sache der Händler und wir müssen schnellstens eine Lösung finden. Dieser verfluchte Orkkönig kostet uns eine Menge Geld, wenn er unseren Karawanen weiterhin die Durchreise verweigert. Und das wird er, wenn wir nichts tun!«, wetterte Zaydan.
»Klingt fast so, als hätte dieser Grimzhag das alles geplant …«, zischte der breitgesichtige Diener.
»Geplant? Ach, Blödsinn! Vermutlich hat er bei der Eroberung des Khuzbaathreiches lediglich Glück gehabt, du Trottel. So weit planen Orks doch nicht! Das ist völlig unmöglich!«, grollte der Kaufmann und schüttelte den Kopf.
»Trotzdem ist es ein großer Zufall, dass uns gerade der Sohn dieses Mazaukhäuptling jetzt derartig in die Suppe spuckt«, erwiderte Weng.
»Es ist Zufall! Allerdings ein verdammt unglücklicher Zufall! Wir müssen etwas unternehmen. Aber halte du dich da raus! Wir Händler werden uns demnächst zusammensetzen und darüber beraten, wie wir dieses Problem am besten lösen können«, knurrte Zaydan und verschränkte die Arme vor der Brust.

»Groooh!«, stieß der Troll glücklich aus und tätschelte den Orktreiber neben sich mit seiner riesigen Klaue, wobei er ihm versehentlich fast das Genick brach. Die monströse, über drei Meter große Kreatur mit dem breiten, hässlichen Schädel und der dunkelgrauen Schuppenhaut, schnappte sich ein saftiges Stück Warnoxfleisch und schlang es knurrend herunter. Grimzhag grinste, während der Orktreiber froh war, dass ihn der hungrige Troll wieder losgelassen hatte.
»Das sind Riesenviecher, was?«, meinte der Krieger, der einen Dreizack mit langem Stil trug. Er sah den Häuptling der Mazauk erwartungsvoll an.
»Es sind über hundert dieser Kreaturen! Nicht schlecht!«, gab Grimzhag zurück und musterte die Masse aus Trollen, die seine Orks einigen Grünhautstämmen im Felssäulengebirge abgekauft hatten.
Trolle waren starke, widerstandsfähige Monster, deren Verstand kaum über dem eines Gnoggs lag. Die Orks und Goblins des Felssäulengebirges züchteten diese furchterregenden Wesen bereits seit einigen Zeitaltern und verwendeten sie als schlagkräftige Unterstützung auf dem Schlachtfeld. Grimzhag war der Ansicht, dass eine Einheit aus diesen Bestien seiner Armee ebenfalls gut tun würde.

»Groooh!«, machte der Troll neben dem Orktreiber erneut. Er sah das offenbar ähnlich.

Die hochgefährlichen Kreaturen, die in den Höhlen und Schluchten des Felssäulengebirges hausten und sich von allem ernährten, was ihnen in die Quere kam, wurden an schweren Eisenketten herumgeführt, denn es war einfach zu riskant, sie frei herumlaufen zu lassen. An die Treiber hatten sie sich inzwischen offenbar gewöhnt und machten ihnen nur wenige Probleme. Immerhin wurden sie von ihnen mit fettem Warnoxfleisch versorgt und so lange sie genug zu fressen bekamen, gab es keinen Grund, die Orks selbst zu verspeisen. Natürlich gab es gelegentlich auch Trolle, die etwas weiter vorausdenken konnten, und ihre Aufseher als zusätzlichen Nachtisch betrachteten, aber das war eben Berufsrisiko.

Heute hatten einige Dutzend Orktreiber eine große Anzahl der wilden Kreaturen etwas außerhalb von Chaar-Ziggrath zusammengetrieben, um sie Grimzhag vorzuführen. Dieser war begeistert und auch sein Freund Zugrakk starrte die Biester mit heraushängender Zunge an.

»Diese Investition hat sich gelohnt, Wütender. Hundert Trolle können eine ganze Menschenarmee in Angst und Schrecken versetzen. Diesen werden wir beibringen, wie man mit Äxten und Keulen umgeht. Das ist sehr effektiv gegen feindliche Reiter«, bemerkte der Orktreiber.

»Das kann ich mir gut vorstellen!«, grunzte Grimzhag verzückt.

»Die sehen echt gefährlich aus!«, murmelte Zugrakk und betrachtete eine Gruppe dämlich glotzender Trolle, die ihre gewaltigen, krallenbewehrten Klauen auf- und zuschnappen ließen.

»Sehr gut! Das ist eine nette Truppe, die sich auf dem Schlachtfeld sehen lassen kann«, meinte der Häuptling der Mazauk. »Wir gehen jetzt die Schmieden inspizieren, Zugrakk! Komm!«

Grimzhag verabschiedete sich von den Treibern und warf einen letzten, zufriedenen Blick auf die neue Trolleinheit seiner Horde. Dann ging er mit Zugrakk zu den Großschmieden der Khuzbaath, die sich im Süden von Chaar-Ziggrath befanden. Hier hatten die Orks bereits mit der Produktion von Waffen und Rüstungen begonnen, ganz wie es ihr König befohlen hatte. Jetzt qualmte und rauchte es überall in der Ebene von Ruuth und ununterbrochen wurden Schwert-

klingen, Axtblätter, Kettenhemden, Helme und sogar Gnoggharnische hergestellt. Es war eine hervorragende Idee gewesen, das Khuzbaathreich zu erobern, um anschließend dessen Infrastruktur zu nutzen. Das wurde Grimzhag in diesem Moment wieder bewusst. Es würde nicht mehr lange dauern, dann hatte er gegenüber allen anderen Orkstämmen eine Machtposition, die sich sehen lassen konnte.

Baudrogg der Zornige räkelte sich müde auf seinem Thron und gähnte gelangweilt vor sich hin. Der in die Jahre gekommene Orkhäuptling herrschte über die alte Stadt Morkfort am Fuße des Eisgebirges, südlich der Ebene von Ruuth, und war damit in gewisser Hinsicht Grimzhags Nachbar. Den aus der Steppe gekommenen Kriegsherrn, der das Reich der Khuzbaath erobert hatte, hatte Baudrogg bisher noch nicht persönlich kennengelernt, obwohl dieser ihn bereits mehrfach zu einer Audienz eingeladen hatte. Doch der Orkkönig hatte den Emporkömmling einfach ignoriert und seine Freude über das neu entstandene Reich im Norden seines Herrschaftsgebietes hielt sich nach wie vor stark in Grenzen. Genau wie viele der anderen Orkhäuptlinge, die im Süden der Dunklen Lande ihre Reiche hatten, stand auch Baudrogg dem Mazaukanführer mit einer Mischung aus Skepsis und Ablehnung gegenüber. Dass sich dieser seltsame Grimzhag offenbar tatsächlich für den Vereiniger der Orkstämme hielt, stieß nicht wenigen Häuptlingen sauer auf und die meisten von ihnen waren auf der Hut, denn man konnte nie wissen, wann der fremde Herrscher plötzlich seine Macht zu vergrößern gedachte.
Aber heute sorgte sich Baudrogg nicht um diese Dinge, denn sein Bauch war nach einem saftigen Mittagessen bis zum Anschlag gefüllt und von einigen Orkwachen am anderen Ende des schäbigen Thronsaals abgesehen, war niemand da, der ihn störte oder mit Nichtigkeiten belästigte. Brummend schloss er die Augen und war bald darauf eingeschlafen. Irgendwann hörte man nur noch sein leises Schnarchen, ansonsten war es vollkommen still in Baudroggs Thronhalle.
Das änderte sich jedoch nach einer Stunde erholsamen Schlafes, als plötzlich eine breitschultrige Grünhaut mit lautem Gepolter in den Saal hineingestürmt kam und den Häuptling aufweckte.

»Was ist denn los, Roak? Du stampfst hier rein wie ein Gnoggbulle! Wehe, es ist nicht wichtig!«, knurrte Baudrogg verärgert und hämmerte mit der Faust auf die Armlehne seines Thrones.
»Vergebung, Wütender! Ein Menschling! Draußen ist ein Menschling!«, schnaufte die Wache aufgeregt und sah ihren Herrn hilfesuchend an.
»Wie bitte? Was für ein Menschling?«, murrte der orkische Monarch.
»Er wünscht Euch zu sprechen, großer Baudrogg. Ein Menschling aus Manchin. Da hinten aus diesem Reich da!«, erklärte der Orksoldat überfordert.
»Was hat ein Menschling hier zu suchen?«, grollte der Häuptling und stand auf. Dann kam er auf die Wache zu und blieb knurrend vor ihr stehen.
»Rede endlich, Roak! Wer ist das und was will er?«
»Das…das will er Euch selbst sagen, mächtiger Brüller! Wir haben ihn in die Stadt gelassen und er wartet draußen vor Eurem Palast. Wir können ihn natürlich auch erschlagen, aber vielleicht ist es ja was Wichtiges.«
»Ist er allein?« Baudrogg war verwirrt.
»Ja!«
»Dann hole ihn rein! Vorwärts!«
»Zu Befehl, großer König!«
Der Häuptling, dessen Gesicht schon einige Altersrunzeln aufwies, kratzte sich nachdenklich an seinem hervorquellenden Bauch und sah dem Orkkrieger hinterher. Kurz darauf betrat ein freundlich lächelnder Mensch in einem langen Seidengewand den Thronsaal. Zwei bullige Orkwachen mit langen Speeren standen hinter dem seltsamen Gast und starrten grimmig auf ihn herab.
»Ich grüße Euch, mächtiger und gefürchteter Orkherrscher von Morkfort!«, sagte der schlitzäugige Mann und verneigte sich. »Mein Name ist Weng und ich komme im Auftrag des mächtigen Imperiums von Manchin. Dürfte ich Euch kurz sprechen, großer Baudrogg?«
Der Mensch beherrschte die Orksprache der Dunklen Lande beinahe akzentfrei, was Baudrogg und seine Orkwachen mehr als verdutzte. Mit weit aufgerissenen Augen sahen die verdutzten Grünhäute Weng an, während dieser demütig lächelte.

»Du kommst hier einfach in meine Stadt und hast keine Angst, dass wir dich gleich einen Kopf kürzer machen?« Der Orkkönig war überrascht.
Wortlos faltete der Manchine die Hände. Man konnte ihm keine Furcht ansehen. Im Gegenteil – er schien genau zu wissen, was er wollte, und gab Baudrogg einen entschlossenen Blick zurück.
»Nein, erhabener Herrscher! Ich habe ein großartiges Angebot für Euch und ich bin sicher, dass es für den allmächtigen Baudrogg äußerst interessant sein wird. Außerdem verkehre ich als manchinischer Diplomat mit allen Völkern Antariksas und habe keine Vorurteile gegenüber dem Orkvolk!«
»Aha!«, brummte der Häuptling mürrisch. Er wusste nicht, ob er das wirklich gut finden sollte. Immerhin gehörte es sich, dass man als Menschling zumindest ein bisschen Angst vor den Orks hatte.
»Der Kaiser von Manchin schickt mich in seinem Auftrag, um mit dem mächtigen Baudrogg zu verhandeln«, erläuterte Weng mit ernster Miene.
»Der Menschlingskaiser?«, quatschte eine der Orkwachen dazwischen.
»Schnauze, Arggrog! Ich habe dir nicht erlaubt zu sprechen!«, herrschte Baudrogg die hünenhafte Grünhaut an und diese schnaufte unterwürfig.
»Dann mach mir mal dein Angebot, Menschling! Ich bin gespannt! Wenn dich der Kaiser von Manchin schickt, dann wird es sicherlich interessant sein«, knurrte er dann.
Der Gast lächelte vielsagend und antwortete: »Das ist es ohne jeden Zweifel, großer König. Aber zunächst möchte ich Euch einen großen Sack voller Gold überreichen, den mir der göttliche Yuan-Han III. als Geschenk für Eure Hoheit mitgegeben hat …«

Die Abendsonne schickte ihre Strahlen durch die vielen kleinen Fenster unter der Decke und tauchte den Thronsaal, in welchem noch vor wenigen Sonnenzyklen der Großkönig der Khuzbaath residiert hatte, in ein orangerotes Licht. Grimzhag saß an einem breiten Tisch aus poliertem Schwarzholz, dessen Beine kunstvoll verziert waren, und betrachtete eine Karte seines Reiches. Soork, der Schamane der Mazauk, hatte sie ihm gezeichnet. Nun stand er schweigend neben dem König.

»Die Menschlinge nennen jene, die an Stelle des Königs über die Provinzen herrschen, Statthalter, nicht wahr?«, murmelte der junge Brüller und kratzte sich am Kinn.
»Dafür haben sie viele Namen. Manche nennen sie Statthalter oder Fürsten oder auch Mandarine. Jedenfalls hat jede Provinz ihren Verwalter, der zugleich den König vertritt und repräsentiert«, erläuterte Soork.
»Ich werde einige meiner Hordenführer zu Statthaltern machen. Hier! Ich habe mein Reich schon in Provinzen unterteilt!« Grimzhag deutete auf die Karte.
»Das sieht gut aus. Eine kluge Idee, Häuptling. Daran führt kein Weg vorbei, wenn man über ein größeres Gebiet herrschen will. Die alten Grauaugenkönige nannten ihre Stellvertreter in den Provinzen meines Wissens nach »Monroggs« – was so viel wie »Zweitkönige« bedeutete«, sagte der Geistesbegabte.
»Monroggs?« Der junge Herrscher sah zu seinem alten Freund auf. »Das hört sich gut an. So werde ich auch meine Fürsten nennen, in Anlehnung an die alten Zeiten.«
»Weißt du denn schon, wer die Provinzen deines Reiches verwalten soll?«, wollte Soork wissen.
Grimzhag bejahte die Frage mit einem leisen Brummen. Dann stand er auf und ging um den Tisch herum.
»Es sollen ausschließlich Grauäugige sein. Ich habe bereits einige meiner Hordenführer, die zu dieser Blutlinie gehören, ausgewählt, Schamane. Es ist mein Plan, eine neue Adelskaste aufzubauen, die mit mir über mein Reich herrschen soll. Gewöhnliche Orks sind nicht dazu geeignet, ein Monrogg zu werden, und ich möchte es auch aus Prinzip nicht. Nur die Besten der Grünhäute sollen mich vertreten. Allerdings soll jeder meiner Fürsten eine Gruppe von Geistesbegabten wie dich als Berater haben. Somit können die beiden fähigsten Blutlinien unserer Art zusammen wirken und das Reich erblühen lassen«, sinnierte der Mazaukhäuptling.
»Ich kann dich nur noch bewundern, Grimzhag«, bemerkte Soork ehrfürchtig. »Du bist ganz wie ein König der alten Zeiten. Was du hier erschaffen willst, hat es seit langer Zeit nicht mehr gegeben. Trotzdem mache ich mir oft große Sorgen um deine Sicherheit.«

»Warum? Hast du Angst, dass unser aller Traum vom Wiederaufstieg unserer Art mit meinem Tod enden wird?«, fragte Grimzhag und klopfte dem Schamanen mit der Klaue auf dessen dürren Oberarm.
»Du hast es erfasst! Genau das meine ich, kleiner Brüller. Du kannst Großes für uns Orks erreichen, wenn du lange genug lebst. Aber wie viele große Könige sind schon dem Neid ihrer eigenen Artgenossen zum Opfer gefallen. Wie viele mächtige Reiche sind zerfallen, weil ihre Gründer zu früh gestorben sind.«
»Ich werde mich bemühen, lange genug zu leben, um meine Mission zu erfüllen, Soork. Mehr kann ich nicht tun«, erwiderte Grimzhag.
Der in die Jahre gekommene Geistesbegabte entblößte seine Fangzähne zu einem freundlichen Lächeln. Dann kam er einen Schritt auf den Häuptling zu.
»Hüte dich vor unseren eigenen Leuten, junger Brüller. Behalte sie im Auge und sei immer wachsam. Das gilt für die Orks und die Menschlinge und auch alle anderen: Wer Erfolg hat, den verfolgt auch der Neid. Sei also niemals leichtgläubig und umgebe dich stets mit deinen Leibwächtern, Grimzhag. Vergiss das nicht!«, sagte Soork.
»Ich habe bereits einige der Grauaugen, die ich aus den Sklavenkellern der Khuzbaath befreit habe, dazu angehalten, die Augen und Ohren nach Verrat in den eigenen Reihen offen zu halten. Wer mir den Dolch in den Rücken treiben will, den werde ich ohne Gnade vernichten. Verrat an mir zu üben, bedeutet das gesamte Volk der Grünhäute zu verraten. Und niemand ist schlimmer und verachtenswürdiger als jener, der sein eigenes Volk verrät, Schamane«, knurrte Grimzhag.
Wenig später verließ Soork den Raum wieder und ging in sein Gemach zurück. Sein junger Freund blieb noch eine Weile bei seiner Landkarte und versuchte, seinem Reich eine Verwaltungsstruktur zu geben.

Gärende Zwietracht

Mehrere Dutzend Planwagen kamen auf der Karawanenstraße zum Halten und Baudroggs Krieger folgten ihrem König zu den Menschen, die aus dem fernen Osten gekommen waren. Zwei Monate waren seit dem letzten Besuch der Manchinen vergangen und die Grünhäute waren gespannt, ob die Fremden ihre Versprechen auch wirklich eingehalten hatten. Weng, Zaydans rechte Hand, sprang als Erster von den Wagen herunter und setzte ein freundliches Lächeln auf. Baudrogg entblößte seine Fangzähne ebenfalls und wirkte äußerst neugierig.

»Wir haben alles dabei, großer Ork. Wie abgesprochen!«, sagte Weng und verneigte sich höflich.

»Sehr gut!«, lobte ihn Baudrogg.

»Wollt Ihr einen Blick auf die Waren werfen?«, fragte Zaydans Handlanger.

»Was ist mit dem Gold?«, unterbrach ihn der König von Morkfort.

»Drei große Kisten voller Goldmünzen. Ganz wie es der himmlische Kaiser versprochen hat – und natürlich die Waffen«, bemerkte Weng.

»Ich will die Sachen sehen!«, knurrte Baudrogg und schickte ein paar seiner Krieger los. Diese gingen zu den Planwagen und ließen sich von den anderen Händlern zuerst die Goldkisten zeigen. Dann warf auch Baudrogg einen Blick auf die vielen, strahlenden Münzen aus Manchin und grunzte zufrieden.

»Großartig!«, stieß er aus und klopfte Weng auf den Rücken.

»Auf das Imperium von Manchin kann man sich verlassen. Ihr seht also, Mächtiger, dass wir keine leeren Versprechungen gemacht haben«, meinte der schlitzäugige Mann aus dem Osten lächelnd.

»Guckt mal, Leute!« Ein bulliger Orkkrieger zog ein kunstvoll gearbeitetes Langschwert aus einem Haufen Waffen heraus und seine Augen leuchteten. Er freute sich wie ein kleiner Jungork.

»Nimm das, du Wurm!«, rief er fröhlich grunzend und fuchtelte mit der Waffe vor seinen Kameraden herum.

»Hör mit dem Quatsch auf, Gromph!«, schnauzte ihn Baudrogg an und legte ihm die Klaue in den Nacken. Weng und seine Begleiter sahen dem Treiben der Orks schweigend zu.

Nachdem die Grünhäute einige weitere Blicke auf die zahlreichen Schwerter, Hellebarde, Speere und Äxte geworfen und alles genau inspiziert hatten, ließ Baudrogg die Goldkisten in seinen Palast bringen. Die Karawane zog weiter in Richtung Morkfort.
Weng, der sich nach wie vor als Gesandter des manchinischen Kaisers ausgab, hatte sich mit Baudrogg für heute Abend verabredet, denn es gab noch einiges zu besprechen. Außerdem wollte der Manchine dem Orkkönig eine Reihe neuer Informationen über seinen Rivalen Grimzhag liefern. Dieser plante, so Weng, in naher Zukunft einen Feldzug gegen die Orkstämme der Dunklen Lande, um auch diese unter seiner Führung zu vereinigen. Das hatten einige Spione, die die Manchinen angeblich unter die Mazauk geschickt hatten, bereits herausgefunden.
»Es ist wichtig, dass Ihr ein Verteidigungsbündnis gegen König Grimzhag ins Leben ruft und euch gegen ihn verteidigen könnt. Ihr wisst, wie grausam und machthungrig dieser Ork aus der Steppe ist, Mächtiger«, betonte Weng gegenüber Baudrogg immer wieder und sicherte ihm weitere Waffenlieferungen und Goldkisten aus dem fernen Manchin zu. Und der Orkkönig von Morkfort glaubte ihm.

»Endlich normale Leute!«, lallte Zugrakk und schwankte um den langen Holztisch in der Mitte der Thronhalle herum, um sich dann auf den breiten Schultern einer angetrunkenen Orkwache abzustützen.
»Biste schon voll, hä?«, grunzte die Grünhaut und lachte so laut, dass selbst Grimzhag die spitz zulaufenden Ohren schmerzten.
»Näh! Ich kann noch was vertragen, Krumblok. Dat glaubste wohl …«, antwortete Zugrakk. Er schlug mit der Faust auf den Tisch.
»Ha! Ha!«, bellte die Wache und ließ sich von einem Goblin einschenken.
Grimzhag nippte nur sporadisch an seinem Trinkhorn voller Pilzbier, bemüht nicht allzu schnell in den Zustand der Trunkenheit abzurutschen. Heute hatte er für die in seinem Palast lebenden Orkwachen und auch für die anderen Krieger des Mazaukstammes, die heute das Königshaus betreten durften, eine Menge saftiges Ruumphfleisch und natürlich Pilzbier organisiert. Er musste seine Leute bei Laune halten, nach all den Strapazen der letzten Zeit.

»Was ist, Kumpel? Du säufst ja gar nix!« Zugrakk stolperte auf seinen besten Freund zu, der am Ende des langen Tisches saß und dem fröhlichen Treiben mit der Sachlichkeit eines Grauaugenorks zusah.
»Doch, doch! Natürlich!«, erwiderte der junge Brüller und lächelte verhalten, um dann das Trinkhorn zu den Lippen zu führen. »Prost, Zugrakk!«
Der Krieger grinste so breit, dass ihm die Fangzähne fast aus dem Unterkiefer fielen. »He! He! Prost!«
Zugrakk kam schließlich noch etwas näher, stellte sich direkt neben Grimzhags Stuhl und nahm den Häuptling in den Arm, wie ein Jungork seine Cramogg.
»Du bist mein bester Freund, Snagschnauze! Ich habe dich so lieb, Grimzhag. Echt!«
»Ähem…ja…«, brummte der König und stieß Zugrakk sanft von sich weg.
»Du warst in der letzten Zeit manchmal echt komisch, Kumpel. Aber heute … heute biste wieder ganz der Alte. Mein Grimzhag, mein alter Kumpel!«, grunzte Zugrakk und tätschelte Grimzhags kahlen Orkschädel mit der Klaue.
»Ist gut jetzt …«, knurrte dieser verlegen.
Dann torkelte Zugrakk wieder davon und fing auch noch an zu singen. Er schnappte sich ein frisch gefülltes Trinkhorn und hob es in die Luft.
»Wir sind die Orks aus den Steppen! Wir hauen alle um, am liebsten Menschlingsdeppen!«, grölte er durch den Thronsaal.
Grimzhag verdrehte die Augen und würgte in kaum hörbarer Lautstärke. Soork, der Schamane, war heute nicht anwesend, denn er hielt nicht viel von derartigen Besäufnissen, die ihm viel zu primitiv waren.
»Grimzhaaag! Trink mit mir! Na, los!« Zugrakk schwankte wieder in Richtung seines nachdenklichen Freundes, während die übrigen Orks laut durcheinander schwatzten und sangen.
»Ja, sicher! Prost, mein Lieber!«, sagte der Häuptling und nippte noch einmal an seinem Trinkhorn.
»Heute wird nicht so viel gedacht und dafür mehr gesoffen, was? Heute wird gesoffen, bis die Steppe glüht. Ha! Ha!«, kicherte Zugrakk mit einem dümmlichen Leuchten in den roten Augen.

Der Mazaukhäuptling erhob sich und breitete die Arme aus. »Es gibt gleich noch eine Runde Ruumphfleisch, meine tapferen Krieger. Und natürlich noch mehr Bier!«, rief er dann.
Ein begeistertes Johlen war die Antwort. Grimzhag ließ sich wieder auf seinem Stuhl nieder und betrachtete schweigend seine Artgenossen. Dann öffnete sich die große Tür des Thronsaales und ein paar Goblins eilten mit weiteren Fässern voller Pilzbier herbei.
»Der Alte isser wieder! Er is wieder ein ganz normaler Ork! Endlich!«, freute sich Zugrakk, wobei er hinter der breiten Stuhllehne in Grimzhags Rücken herumtanzte. »Prost, ihr Snaghirne!«
»Prost, Zugrakk!«, sagte der Häuptling wieder einmal und hielt sich den Kopf.

Zaydan Shargut war mit der Arbeit seines Dieners zufrieden. Er streckte sich auf einer samtbezogenen Liege aus, immer wieder einen Schluck Wein schlürfend und ständig grinsend. Hier, im Zentrum von Kin-Weig, wo der Handel pulsierte und der Gewinn floss, besaß Zaydan nicht nur eine Vielzahl von Lagerhallen, sondern auch eine große, prunkvolle Villa mit Blick auf den wichtigsten Marktplatz der Stadt.
Draußen schrien und feilschten die Kaufleute und Karren rumpelten durch die Gassen, doch diese Geräuschkulisse war Musik in Zaydans Ohren. Es war der Klang emsigen Handels und der niemals ruhenden Suche nach Gewinn und Profit. Das liebte der Händler aus Berbia mehr als alles andere.
»Es war einfacher als ich gedacht habe, Herr. Dieser dämliche Orkkönig ließ sich verdammt leicht überzeugen. Die gelieferten Waffen und das viele Gold haben ihn sofort begeistert. Ich kann mir gut vorstellen, dass es uns gelingen wird, ihn eines Tages zum Krieg gegen Grimzhag zu bewegen«, erklärte Weng.
»Hervorragende Arbeit, mein Lieber. So gehört sich das!«, lobte Zaydan und strich sich über seinen schwarzen Bart.
»Du willst den Grünhäuten also noch mehr Waffen liefern, nicht wahr?« Der gedrungene Manchine kratzte sich am Kinn.
»Ja, natürlich! Ich habe noch eine weitere Ladung vorbereitet, aber das wird nicht alles sein. Es ist wichtig, dass dieser Baudrogg auch die anderen Orkhäuptlinge der

Dunklen Lande zu einer Allianz gegen Grimzhag zusammenführt. Füttere ihn regelmäßig mit neuen Gerüchten über die angeblichen Kriegspläne dieses Mazaukkönigs. Wir hätten unsere Spione überall und so weiter. Wenn Baudrogg wirklich so leichtgläubig ist, dann kann er uns sehr dienlich sein«, bemerkte Zaydan.

»Unsere Karawanen lässt er ja inzwischen durch sein Reich ziehen – der Rest wird auch kein Problem sein. Diese Orks sind dumm und zugleich so kriegerisch, dass man sie schnell gegeneinander hetzen kann«, sagte Weng.

»Richtig! Und genau das habe ich vor. Wenn man mit fremden Völkern zu tun hat, muss man verstehen, wie sie denken. Das ist auch beim Handeln das Wichtigste. Fühle dich in die Seele deines Gegenübers ein und erzähle ihm, was er hören will. Dann sprudelt der Gewinn! Eine uralte Weisheit der berbischen Kaufleute«, lachte der Großhändler.

Sein Gehilfe nickte und verbeugte sich. Dann machte er Anstalten, den luxuriös ausgestatteten Raum wieder zu verlassen, doch sein Herr rief ihn zurück.

»Warte noch! Ich hätte da noch etwas, mein Lieber.«

Der gelbhäutige Manchine drehte sich um. »Aha?«

»Du wirst noch eine weitere Reise machen, Weng!«

»Noch eine?«

»Ja, in die östlichen Steppen.«

»Warum das denn?«

Zaydan grinste. »In den östlichen Steppen befindet sich das Reich des berüchtigten Grashrakk Khan, des mächtigsten Hobgoblinhäuptlings. Du hast sicherlich schon von ihm gehört, oder?«

Weng nickte mit skeptischem Blick und sein Herr fuhr mit seinen Ausführungen fort.

»Du wirst Grashrakk Khan aufsuchen und einen ersten Kontakt zu ihm herstellen. Natürlich wirst du nicht mit leeren Händen, sondern mit einigen Säcken voller Gold kommen. Da dieser Grimzhag offenbar einen großen Einfluss in den westlichen Steppen gewonnen hat, kann ich mir gut vorstellen, dass Grashrakk davon nicht übermäßig begeistert ist«, erläuterte Zaydan und winkte seinen Hand-

langer noch etwas näher heran. Weng folgte der Aufforderung augenblicklich und der schwarzhaarige Kaufmann hob den Zeigefinger.
»Hör gut zu, was ich dir jetzt sage …«, flüsterte er und der Manchine beugte sich zu ihm herab.

Erschrocken wich der grünhäutige Krieger zurück und fummelte nervös an seinem Brustpanzer aus gehärtetem Leder herum. Grimzhag war mit einem gewaltigen Satz aus seinem Thron gesprungen und kam nun schnellen Schrittes auf den Kundschafter zu. Knurrend starrte er umher und ballte die Faust.
»Ist das wirklich wahr?«, brüllte er zornig.
Sofort senkte der Ork den Blick zu Boden. »Ja, Wütender! Ich und einige andere Krieger haben es gesehen …«
»Baudrogg, dieser Gnoggschädel, lässt die Karawanen der Menschlinge durch sein Reich nach Westen ziehen?«, grollte Grimzhag.
»Wir sind uns ganz sicher, übellaunige Faust!«, antwortete der Orksoldat und versuchte, nicht in den sich langsam ausbreitenden Dunstkreis von Grimzhags Wut zu kommen.
»Das ist Verrat! Verrat am Volk der Orks! Dieser verfluchte Wurm!«, wetterte der junge Brüller und fletschte die Zähne wie eine angriffslustige Steppenkatze.
Das besänftigende Wippen mit dem Oberkörper und das darauffolgende Grunzen des Kriegers half nicht viel, denn jetzt war der Orkkönig richtig zornig.
»Die Menschlingshändler haben Baudrogg bestochen, so dass er es erlaubt hat …«, stammelte der Krieger.
»Goffrukks Keule! Das kann ich mir selbst zusammenreimen, Schwachkopf! Das ist ein feindseliger Akt, der unserem ganzen Volk schadet! Wer mit den Menschlingen paktiert, ist weniger wert als ein verschimmelter Haufen Fleisch!«, schrie Grimzhag.
Das wütende Gebrüll des jungen Königs hatte Soork auf den Plan gerufen, der in einem Raum direkt über dem Thronsaal ein Nickerchen gemacht hatte. Verstört kam der Schamane ins untere Stockwerk, um nach dem Rechten zu sehen. Inzwischen konnte man Grimzhags Gezeter in ganz Chaar-Ziggrath hören.

»Was ist passiert?«, rief Soork mit besorgter Miene und kam in die Halle gestürmt. Sofort traf ihn Grimzhags wütender Blick wie ein geschleuderter Speer.
»Die Karawanen der Menschlinge ziehen jetzt durch Baudroggs Reich, Schamane!«, erklärte der Anführer der Mazauk.
»Das war zu erwarten!«, war alles, was Soork dazu sagte.
»Was?«, fauchte ihm Grimzhag entgegen.
»Es war zu erwarten, dass die Menschlingshändler einen Weg finden, ihre Waren auch weiterhin nach Westen zu transportieren. Für wie dumm hast du sie denn gehalten, junger Brüller?«
Mit dieser Antwort hatte Grimzhag nicht gerechnet und für einen kurzen Moment wirkte er fast beleidigt. Derweil fuhr der Geistesbegabte fort: »Die Händler werden sich mit Baudrogg geeinigt haben. Sicherlich haben sie ihm einen großen Haufen Gold gegeben und sich damit das Recht erkauft, durch sein Gebiet reisen zu dürfen. Du kannst nichts dagegen tun, Häuptling. Wie gesagt, mich überrascht diese Nachricht nicht.«
Ein wütendes Heulen hallte durch den Thronsaal und Grimzhag stampfte in einem Anfall von Enttäuschung und Jähzorn auf.
»Baudrogg ist ein Verräter am Orkvolk! Ich sollte ihm mit meinen Kriegern zeigen, was es bedeutet …«, knurrte der Orkkönig.
Soork hob die Klaue und schrie dazwischen. »Jetzt reicht es aber! Wir brauchen ein gutes Verhältnis zu den Orks im Süden der Dunklen Lande. Du musst Baudroggs Verhalten akzeptieren und wirst auf keinen Fall einen Krieg riskieren, nur weil dieser Kerl die Menschlingshändler durch sein Reich ziehen lässt. Das wäre die größte Dummheit!«
»Aber er ist ein Verräter …«, schimpfte Grimzhag, wobei er schon wieder etwas leiser wurde.
»Von einem Grauaugenork erwarte ich vorausschauendes Denken«, mahnte der Schamane. »Du wirst Baudrogg ignorieren und dich nicht in Dinge einmischen, die außerhalb der Grenzen deines Reiches geschehen und dich deshalb auch nichts angehen.«

Der vor dem fein gekleideten Mandarin stehende Kaufmann aus Berbia verbeugte sich mehrere Male, genau wie sein Diener Weng, welcher bemüht war, den Adeligen bei Laune zu halten. Qin-Wang hingegen wirkte gelangweilt, hatte er doch vom Himmelskaiser den Auftrag bekommen, bei Zaydan Shargut nachzufragen, ob das Problem der von den Orks gesperrten Handelsstraßen gelöst sei. Dafür hatte der kaiserliche Beamte extra den weiten Weg nach Kin-Weig antreten müssen, um Shargut in seiner Villa aufzusuchen. Sein Gastgeber selbst hatte sich heute in ein langes Seidengewand mit weiten Ärmeln gekleidet. Um den dicklichen Bauch trug Zaydan einen breiten Gürtel aus schwarzem Leder mit einer goldenen Schnalle, in dem ein berbischer Zierdolch aus Silber steckte. Auf dem Kopf trug der Händler einen überdimensionalen Hut aus hellbraunem Filz mit einer riesigen, lilafarbenen Feder. Um den kurzen, braunen Hals des Kaufmanns hingen außerdem sechs teure Goldketten verschiedenster Art.

Es sei wichtig, dem Mandarin wie ein Edelmann entgegenzutreten, hatte Zaydan seinem Diener Weng im Vorfeld dieses Treffens erklärt. Immerhin war er eine wichtige Persönlichkeit mit einem prallen Geldbeutel, die sich auch vor einem Beamten des Kaisers nicht zu verstecken brauchte. Dennoch war es sinnvoll, Qin-Wang nicht zu verärgern und ihm das zu erzählen, was er hören wollte.

Der Gast trug die traditionelle Kleidung eines Mannes aus dem manchinischen Hochadel, ein ebenfalls sehr langes, purpurrotes Gewand, das mit diversen Tiermustern und verschnörkelten Symbolen bestickt war. Qin-Wangs ausrasierte Stirn glänzte in der Mittagssonne, die ihre warmen Strahlen durch das Dachfenster in Zaydans Arbeitszimmer schickte. Am Hinterkopf des Manchinen fiel ein langer Zopf die Schultern herab.

»Dann habt Ihr das Problem also bereits gelöst, oder wie?«, fragte Qin-Wang mürrisch und starrte Zaydan mit seinen grünen Augen an.

»Wir sind dabei, eine dauerhafte Lösung zu finden, werter Mandarin«, antwortete Zaydan. »Die Karawanen können inzwischen wieder bis nach Aurania und in die Wüstenländer Suzlans reisen. Und ich hoffe, dass es so bleibt.«

»Hat sich dieser Orkkönig bestechen lassen?«, brummte Qin-Wang

»Nun, dieser Grimzhag bleibt nach wie vor hart. Aber wir haben die Handelswege einfach umgeleitet – durch das Reich eines anderen Orkhäuptlings«, mischte sich

Weng ein. Zaydan befahl ihm, den Mund zu halten und lächelte dem Verwalter der Provinz Benxij zu.
»Ja, so ist es, Ehrwürdiger«, sagte er dann.
Der Mandarin stöhnte auf, als ob ihm dieses Gespräch mehr als uninteressant vorkäme. Mit einem unwilligen Brummen antwortete er: »Der Himmelskaiser würde gerne noch einige weitere Informationen über dieses neue Orkreich haben. Ich persönlich halte dies zwar für unwichtig, aber wenn es der Göttliche wünscht, dann soll es so geschehen. Könnt Ihr mir da behilflich sein, Berbianer?«
»Selbstverständlich, edler Qin-Wang. Der Sohn des Himmels kann stets auf die Hilfe der berbischen Kaufleute zählen. Und vor allem auf meine! Wir werden uns weiter umhören und alles über diesen Grimzhag herausfinden«, versprach Zaydan.
»Möchte der verehrte Qin-Wang noch etwas Wein?«, mischte sich Weng noch einmal ein.
Der Mandarin winkte ab und sah an dem untersetzten Manchinen vorbei. Dann deutete er herrisch auf Zaydan.
»Dann kann ich davon ausgehen, dass das Problem der versperrten Handelswege von Euch gelöst worden ist?«
»Ja, gnädiger Herr!«, erwiderte der Kaufmann nach einer kurzen Pause.
»Und diesen lächerlichen Orkkönig behaltet Ihr auch im Auge?«, schob Qin-Wang nach.
»Auf jeden Fall, gnädiger Herr!«
»Gut, dann kann ich ja jetzt wieder gehen und zurück nach Cheng-Ho reisen, um mich mit wichtigeren Dingen zu befassen, nicht wahr?«, bemerkte der Beamte kalt.
»Wie Eure Exzellenz wünschen«, katzbuckelte Zaydan.
»Auf Wiedersehen!«, sagte Qin-Wang barsch und verließ den Raum, ohne sich noch einmal umzudrehen.
»Ja, verschwinde nur, du alberner Großkotz«, zischelte Zaydan seinem Gehilfen ins Ohr und grinste bösartig. »Ich kümmere mich schon um diese grünhäutige Brut und ihren verlausten Steppenkönig. Darauf kannst du dich verlassen.«

Soork war nach Chaar-Ziggrath gekommen, damit er Grimzhag bei einigen wichtigen Fragen als Berater zur Verfügung stehen konnte. Heute waren die

beiden in der ehemaligen Hauptstadt des Khuzbaathreiches unterwegs, um sich den befreiten Grauaugenorks zu widmen. Es waren mehrere Hundert, die in den Sklavenkellern der Zwerge aufgewachsen und von diesen sogar gezielt vermehrt worden waren. Das kam dem jungen Orkkönig jetzt zu Gute, denn auch er plante Ähnliches.

Inzwischen unterzog man die Grauaugenorks täglich einem harten Drill und einige der großen, gepflasterten Plätze im Herzen von Chaar-Ziggrath wurden dafür als Übungsplätze genutzt. Hier lernten die Grauaugen den Schwertkampf, schleuderten Speere auf Strohsäcke, die an Holzgestellen hingen, oder wurden in den Grundlagen militärischer Taktik geschult.

»Wie schön sie sind, meine starken Edelorks. Der neue Adel meines Reiches, die zukünftigen Rottenführer meiner Armee«, schwärmte Grimzhag und betrachtete einige Dutzend Grauaugen, die sich im Ringkampf übten.

Es waren beeindruckende Gestalten, hochgewachsen, mit langen, muskelbepackten Armen und breiten Schultern. Ihre graugrüne Haut glänzte in der Sonne und ihre großen Klauen konnten gehörig zupacken.

»Es ist ein Segen, dass gerade die Kleinwüchsigen um den Wert der Grauaugen gewusst hatten. Sie hielten sie als Elitesklaven und wir werden sie jetzt sowohl als Elitekrieger als auch als Verwalter des Reiches einsetzen können«, bemerkte Soork nüchtern.

»So soll es sein, Schamane!«, stieß Grimzhag begeistert aus. »Aber noch sind es zu wenige. Wir brauchen viel mehr von ihnen und deshalb sollen sie sich so schnell es geht vermehren.«

Einer der grauäugigen Ausbilder kam zu seinem König und dem Geistesbegabten hinübergelaufen und verbeugte sich mit einem respektvollen Brummen.

»Ich hoffe, Ihr mögt, was Ihr seht, Wütender!«, knurrte er mit tiefer Stimme.

Grimzhag zeigte die Fangzähne und lächelte. »Es ist ein erhabener Anblick.«

»Wir werden heute noch den Kampf mit Axt und Schwert trainieren, Gebieter. Heute Abend werde ich den jungen Kriegern die von Euch erdachten Kampfformationen lehren. Es vergeht kein Tag ohne Drill. Ich erspreche Euch, dass wir diese Orks zu furchtbaren Waffen schmieden werden, denen kein Feind auf dem

Schlachtfeld trotzen kann«, sagte der hünenhafte Krieger und seine hellen Augen leuchteten erwartungsvoll.
»Ich bin sehr zufrieden, Ausbilder Rogorg!«, gab Grimzhag zurück und stampfte auf, um zu zeigen, dass er es auch wirklich so meinte.
»Nun sollen meine Soldaten antreten, denn ich will ihnen einen neuen Befehl geben!«, fuhr der Häuptling fort.
Der Ausbilder rannte augenblicklich zu den anderen Orks zurück und rief sie zusammen. Es dauerte nur einen kurzen Moment, da waren sie auch schon in Reih und Glied vor ihrem König angetreten. Starr blickten sie geradeaus, während Grimzhag auf sie zu stolzierte.
»Ist es das, was ich denke?«, fragte Soork und kicherte.
»Ja!« Sein junger Freund grinste zurück und musterte dann die grauäugigen Kämpfer.
Sie standen da wie eine Wand aus grüngrauen Muskeln, wie ein Bollwerk der Entschlossenheit. Die meisten von ihnen trugen lediglich einen ledernen Lendenschurz oder ein schmutziges Leinenhemd. Gespannt warteten sie auf die Anweisungen des Orks, den sie noch immer als Befreier verehrten und dem sie Gefolgschaft geschworen hatten.
»Meine Krieger aus bestem Orkblut!«, rief Grimzhag und machte einige theatralische Gesten. »Die Paarungszeit ist angebrochen und ich erwarte vor allem von euch, dass ihr eure Pflicht beim Wiederaufstieg des Orkvolkes tut!«
Die breitschultrigen Grauaugen gaben keinen Ton von sich und starrten den jungen Brüller weiterhin grimmig an.
»Morgen werden die Tore des neuen Cramoggviertels von Chaar-Ziggrath geöffnet, um die Krieger zu den Andersgeschlechtlichen zu lassen, auf dass die große Zeugung beginnen kann! Für euch Grauaugen sind bereits jene Cramogg ausgewählt worden, die Orks von eurem Blut ausbrüten können. Es ist daher eure heilige Pflicht, so viele dieser edlen Cramogg wie nur möglich zu begatten. Es ist bereits alles vorbereitet und nun müsst ihr nur noch zur Tat schreiten!«, proklamierte Grimzhag und gestikulierte herum.

»Zu Befehl!«, antworteten die Elitekrieger im Chor und verzogen dabei keine Miene. Anschließend gingen sie wieder zurück auf den Übungsplatz und machten mit ihren Ringkämpfen weiter.
»Ein ganz schön humorloser Haufen, deine neuen Sturmtruppen«, bemerkte Soork.
»So sind sie eben. Man darf nicht vergessen, dass sie schwere Zeiten hinter sich haben. Sie verehren mich und gehorchen mir blind. Sie gehorchen mir genauso wie den Sklaventreibern der Khuzbaath. Aber ich will sie nicht als Sklaven haben, sondern als eigenständig denkende Kampfgefährten«, meinte Grimzhag.
»Das ist ein weiser Gedanke, mein Freund. Diese Orks sind viel zu wertvoll, um lediglich willenlose Diener zu sein, Häuptling. Eines Tages sollen einige von ihnen selbstständig führen und verwalten können. Dafür aber muss man ihnen das eigenständige Denken anerziehen«, sagte der Geistesbegabte.
Sein grauäugiger Freund brummte zustimmend und sah seinen imposanten Kämpfern noch eine Weile zu.

Weng stieg von seinem Pferd und betrachtete die Hobgoblins, welche ihn misstrauisch anstarrten oder ihm herabwürdigende Blicke schenkten. Doch daran hatte er sich längst gewöhnt, denn das war beim ersten Zusammentreffen mit Grünhäuten normal. Menschen standen sie eben mit Abneigung gegenüber und das beruhte auf Gegenseitigkeit.
»Wer bist du, Menschling?«, zischte ein hagerer Hobgoblin und hob drohend die Klaue.
»Mein Name ist Mung-Ho, ich bin ein Gesandter des Kaisers von Manchin«, antwortete Weng mit ausdrucksloser Miene. »Bitte führt mich zum allmächtigen Grashrakk!«
»Ein Gesandter des Kaisers?«, wunderte sich der Wachsoldat. »Was willst du von uns?«
»Ich glaube kaum, dass ich diese Frage einem gewöhnlichen Krieger beantworten muss, wenn ich den großen Grashrakk zu sprechen verlange. Oder wie sieht das euer Gebieter?«, gab der Manchine nüchtern zurück.

»Folge mir!«, knurrte der Hobgoblin missmutig und führte Weng durch die Zeltstadt, in deren Mitte der Steppenkönig residierte. Es dauerte nicht lange, da stand Zaydans Diener vor der riesenhaften Palastjurte des Grashrakk.
Hier wurde er bereits von einigen Dutzend Hobgoblinkriegern mit Speeren und Schilden erwartet. Weng ignorierte ihre unfreundlichen Blicke und ihr bösartiges Gezischel und verlangte Grashrakk sofort zu sprechen.
Schließlich wurde er durch ein langgezogenes Zelt geführt, das aus unzähligen, bemalten Tierhäuten angefertigt worden war. Kurz darauf stand er vor dem Khan, umringt von zahlreichen, neugierigen Hobgoblins. Der Steppenfürst scheuchte die anderen Grünhäute mit einer kurzen Handbewegung fort und lediglich zwei Wachen blieben zu beiden Seiten seines Throns bei ihm.
Der mächtigste Stammesführer der östlichen Steppen stand auf und sah mit einem listigen Lächeln auf Weng herab. Seine spitzen Zähne wurden entblößt und Grashrakks rötliche Augen leuchteten erwartungsvoll. Der Hobgoblin hatte ein schmales, längliches Gesicht mit einer spitzen, leicht nach unten gebogenen Nase. Einen gewöhnlichen Goblin überragte er um mindestens einen Kopf. Die Grünhaut war in ein dunkelrotes Gewand gehüllt, das offenbar einst einem Menschen gehört hatte, und trug einen langen Umhang aus Ruumphfellen. Mehrere Goldketten und Gnoggzähne hingen um seinen dürren, runzligen Hals und rundeten das Bild eines zwielichtigen Banditenkönigs aus der Steppe vollständig ab.
»Was ist?«, fragte Grashrakk.
»Mein Name ist Mung-Ho und ich komme im Auftrag des Kaisers von Manchin. Ich habe Euch ein Geschäft vorzuschlagen, mächtiger Herr der östlichen Weiten!«, antwortete Zaydans Gehilfe etwas unsicher.
»Der Menschlingskaiser schickt dich? Aha!«, brummte Grashrakk und machte den Eindruck, als ob er seinem Gast keinen allzu großen Glauben schenken würde. Aber da die Hobgoblins selbst nicht sonderlich oft die Wahrheit sagten, war das nicht ungewöhnlich.
»Also?« Der Stammesfürst grinste hämisch.
»Ihr wisst sicherlich vom neu entstandenen Reich des Grimzhag im Westen, nicht wahr?«, sagte Weng.
»Selbstverständlich!«, zischte Grashrakk.

»Dieser Orkhäuptling, der sich selbst als König aller Orks bezeichnet, herrscht nicht nur über ein großes Stück Steppenland, sondern auch über das ehemalige Reich der Khuzbaath im Norden der Dunklen Lande...«, erläuterte der Manchine.
»Das habe ich inzwischen gehört. Komm auf den Punkt, Menschlingsbote!«, drängte der Khan barsch.
Weng hob den Blick. »Dieser Grimzhag plant die Eroberung der gesamten Steppe und will alle Grünhautstämme unterwerfen. Weiterhin überfallen seine Krieger die Karawanen, die aus Manchin nach Westen reisen. Das erzürnt nicht nur die manchinischen Kaufleute, sondern auch den göttlichen Kaiser selbst.«
»Und was gehen mich eure Karawanen an, Menschling?« Grashrakk stieß ein gelangweiltes Fauchen aus.
»Nichts!«, erwiderte sein Gast kalt.
»Also?«
»Aber wenn Euch Grimzhag mit seinen Horden überfällt, dann geht Euch das schon etwas an, oder?«
»Ich kenne diesen Ork nicht – noch nicht. Aber warum sollte er das tun? Wir haben keinen Krieg mit ihm, Menschling.«
»Glaubt mir oder lasst es bleiben, wir Manchinen haben unsere Spione im Stamm der Mazauk und wissen mehr als Ihr. Grimzhag gelüstet es nach noch mehr Macht und er schielt auf die östlichen Steppen, großer Khan.«
»Manchinische Spione laufen durch das Lager eines Orkstammes. Hältst du mich für dämlich, Menschling?«
»Orkische Spione, die wir bezahlen. Was glaubt Ihr denn, Steppenfürst?«, gab Weng zurück.
»Dann schlage dein Geschäft vor und verschwende nicht weiter meine Zeit, Gelbhaut!«, knurrte der Khan und setzte sich wieder auf seinen Thron.
»Wir sind bereit, Euch viel Gold und Silber zu geben, wenn Ihr Grimzhag ausschaltet. Beseitigt ihn und erhaltet dafür eine reiche Belohnung«, sprach der Manchine.
Grashrakk kicherte leise. »Warum schickt ihr nicht die kaiserliche Armee gegen diesen Orkkönig?«

Zaydans Diener stockte für einen Augenblick und legte seine breite Stirn in Falten. Er überlegte krampfhaft, was er dem Khan jetzt antworten sollte. Dass dieser ihm nicht traute, war mehr als offensichtlich.

»Der Kaiser hat keine Zeit, sich um irgendwelche Steppenorks zu kümmern und deshalb seine Heere durch die Einöde zu schicken. Dafür gibt es Gold und Silber, großer Khan.«

Der Hobgoblinkönig stand erneut auf und verschränkte die Arme vor der Brust. Sein stechender Blick ging auf Weng hernieder und sein feistes Grinsen zeigte eine Reihe spitzer, gelber Zähne.

»Zeig mir zuerst dein Gold, Menschling. Wenn du kein Gold mitgebracht hast, dann kannst du sofort wieder gehen und die Unterredung ist beendet. Ist das klar?«, knurrte Grashrakk.

Weng grinste zurück. »Ich habe Gold dabei. Oder glaubt Ihr vielleicht, dass der göttliche Himmelskaiser seine Gesandten mit leeren Taschen losschickt?«

Grashrakk Khan

Feuerrote Säulen trugen die prunkvolle Halle am Rande der Verbotenen Stadt, der kaiserlichen Residenz im Herzen der manchinischen Metropole Kaifeng. Die glatten, cremefarbenen Wände waren voller Malereien und vergoldeter Verzierungen. Überall standen hohe Vasen aus feinstem Porzellan auf kleinen Podesten aus weißem Marmor. Diese waren wiederum mit Bildern aus der glorreichen Geschichte und Mythologie Manchins geschmückt. Doch diese Halle war lediglich eines der weniger prunkvollen Gewölbe in der Verbotenen Stadt und gehörte nicht einmal zum eigentlichen Kaiserpalast, zu dem Nichtadelige oder niedere Beamte der manchinischen Bürokratie keinen Zutritt hatten.

Hier wurden ausschließlich Gäste von auswärts begrüßt, was nichts daran änderte, dass Zaydan heute von keinem Geringeren als dem Himmelskaiser selbst empfangen wurde. Der Berbianer hatte Yuan-Han III. noch nie zuvor mit eigenen Augen gesehen. Dass ihn der Imperator persönlich zu sprechen wünschte, zeigte seinen in letzter Zeit gewachsenen Einfluss unter den manchinischen Händlern.

Der ansonsten so selbstbewusste Kaufmann aus Kin-Weig wirkte an diesem Tag wie ein kleiner Wurm, der von göttlicher Pracht umgeben war. Zwei manchinische Palastwachen führten ihn in eine weitere Halle, in deren Zentrum ein Podest aus rotem Marmor mit einem goldenen Thron darauf stand. Einige Würdenträger in edlen Seidengewändern und mit einer Vielzahl seltsamer Kopfbedeckungen erwarteten den einflussreichen Großhändler bereits und kamen auf ihn zu, sobald die beiden Wachen das Portal geöffnet und Zaydan hineingelassen hatten.

»Der Göttliche wird jeden Augenblick erscheinen. Wagt es nicht, ihn anzusehen, und werft Euch frühzeitig vor ihm auf den Boden. Ihr dürft nur kniend mit seiner Majestät sprechen und nur antworten, wenn es der Sohn des Himmels gestattet!«, erklärte einer der kaiserlichen Beamten.

Zaydan hielt den Atem an und starrte nervös auf die breiten Eingangstüren am anderen Ende der Halle, die sich langsam öffneten und den Blick auf einen hell erleuchteten Gang freigaben. Dutzende von Männern in wallenden Roben und einige Palastwachen kamen herein – und schließlich der Kaiser selbst. Yuan-Han III. trug ein sehr langes, ockergelbes Seidengewand und eine gewaltige Krone auf

dem Kopf. Seine Kopfbedeckung erinnerte an einen mit zahllosen Rubinen geschmückten Baumwipfel aus purem Gold.
Sofort warf sich Zaydan vor dem roten Marmorpodest auf den nach Rosenblüten riechenden Boden und kauerte sich demütig zusammen. Derweil schritt der Kaiser eine Treppe hinauf und ließ sich auf seinem Thron nieder. Seine Schritte wurden von einem hohen Beamten laut mitgezählt, denn mehr als hundert Schritte am Tag konnten dem Göttlichen nicht zugemutet werden. Er lag jetzt bei 71, wie Zaydan hörte.
»Er soll sprechen! Ich möchte alles über jene Orks hören, die unsere Kaufleute schikanieren«, sagte Yuan-Han III. zu einem seiner Beamten und dieser sprach Zaydan daraufhin direkt an.
Der berbische Händler signalisierte, dass er verstanden hatte, und begann mit seinem Bericht. »Ein unbekannter Orkhäuptling aus dem Norden hat vor einiger Zeit mehrere Grünhautstämme unter seiner Führung vereint und ein Reich in den westlichen Steppen gegründet. Zudem hat er das Land der Khuzbaath erobert und dieses Zwergenvolk vernichtet. Da die große Handelsstraße durch das ehemalige Khuzbaathreich verläuft, kam es daraufhin zu Zwischenfällen, denn die Orks haben unsere Karawanen nicht mehr durch ihr Gebiet reisen lassen, göttlicher Sohn des Himmels!«
»Der allmächtige Kaiser verlangt den Namen dieses frechen Orkhäuptlings!«, rief der Beamte neben dem Imperator.
»Grimzhag, Göttlicher! Dieser Ork heißt Grimzhag und ist vom Stamme der Mazauk!«, antwortete Zaydan so schnell er konnte.
Yuan-Han III. flüsterte seinem Diener etwas ins Ohr und dieser gab zurück: »Der Größte aller Imperatoren wünscht nicht, mit Details gelangweilt zu werden. Er hat lediglich den Namen des Orks wissen wollen.«
»Ich bitte untertänigst um Vergebung, Sohn des Himmels!«, stammelte Zaydan.
Dann erhielt der Kaufmann die Erlaubnis, noch einige Dinge zu erläutern. Er erklärte dem Kaiser, dass die Karawanen inzwischen durch das Gebiet des weiter südlich gelegenen Orkreiches von Morkfort reisten und man sich mit dem dortigen König geeinigt habe. Damit betrachtete der Himmlische das Problem als erledigt.

»Der allmächtige Yuan-Han III. lobt Euren Eifer bei der Beseitigung der vorausgegangenen Schwierigkeiten, Zaydan Shargut. Er möchte in Zukunft jedoch nichts mehr von diesem Orkhäuptling und seinem sogenannten »Reich« hören. Derartige Unwichtigkeiten liegen zu nahe am Boden, als dass sie vom Blick des Göttlichen, der stets auf den Himmel gerichtet ist, noch gestreift werden könnten!«, rief der Beamte zur Rechten des Imperators.
Anschließend wurde Zaydan wieder von zwei Wachen aus der Halle und schließlich aus dem Gebäude geführt. Hinter ihm wuchs der gigantische Kaiserpalast in den Himmel und es wurde Zaydan in diesem Moment bewusst, wie unbedeutend er doch war. Allerdings benötigte auch der mächtigste Herrscher immer wieder neues Gold. Wer diese Tatsache missachtete, war ein Narr.

Grimzhags »Palast« in der Steppe wäre in der Verbotenen Stadt von Kaifeng vermutlich kaum mehr als ein unwichtiges und zudem recht hässliches Nebengebäude gewesen. Dennoch war der junge Brüller immer wieder stolz, wenn er durch seinen Thronsaal ging und die bunten Gemälde und zahlreichen Trophäen an den Wänden betrachtete. Rund um sein Herrscherhaus wuchs die von ihm gegründete Stadt Karokum langsam an. Zwar hätte er auch in Chaar-Ziggrath bleiben und sich dort seinen Hauptsitz einrichten können, doch drängte ihn sein Ehrgeiz dazu, selbst eine Stadt erbauen zu lassen. Was die alten Grauaugenkönige gekonnt hatten, konnte er auch. Das betonte er wieder und wieder.
Die Baukünste der gewöhnlichen Orks hielten sich jedoch noch immer in Grenzen und bei den Steppenstämmen, die eigentlich in Zelten lebten, war das besonders signifikant. Aber eine paar Grünhäute aus den Dunklen Landen waren bereits als Berater vor Ort und zeigten den Mazauk, wie man Häuser errichtete. Auch wenn diese Gebäude noch klobig und nicht selten schief aussahen, so liebte Grimzhag bereits jedes einzelne von ihnen. Die Orkbaumeister waren meistens Geistesbegabte oder Grauaugen. Vor allem die in Chaar-Ziggrath befreiten Grauaugensklaven hatten ein reiches Wissen über die Kunst des Bauens. Inzwischen ärgerte es Grimzhag allerdings, dass seine Krieger sämtliche Khuzbaath erschlagen und nicht wenigstens die Handwerker unter ihnen verschont hatten, denn die Kleinwüchsigen waren den Grünhäuten in der Baukunst um Längen voraus. Aber

dafür wirkten die langsam wachsenden Gebäude Karokums jetzt sehr traditionell und orkisch. Also bräuchte man die anderen Völker nicht und könne alles allein machen, meinte Grimzhag. Das Ganze war nur eine Frage des Willens und der Organisation.

Wenn der junge Brüller nicht gerade die von Soork gezeichnete Weltkarte Antariksas studierte oder sich mit der Ordnung seines Reiches befasste, schlenderte er über die Baustellen von Karokum und ließ sich bei den Arbeitern sehen. Die meisten von ihnen waren Goblins, die fast ohne Pause schufteten und ackerten. Allerdings dienten sie Grimzhag nicht als Sklaven und der Häuptling achtete darauf, dass ein jeder Snag, so unbedeutend er auch erscheinen mochte, immer mit einer ausreichenden Menge Fleisch und frischem Wasser versorgt wurde.

»Eure Werke wird man noch in Jahrhunderten bewundern«, erzählte er den verschwitzten und vor Anstrengung keuchenden Goblins, wenn er ihre Arbeit inspizierte.

Und die meisten von ihnen ließen sich trotz der mühsamen Schufterei von Grimzhags Eifer inspirieren und schienen sogar stolz zu sein, dass sie bei der Geburt einer neuen, echten Orkstadt in der Steppe mithelfen durften.

Auch dadurch unterschied sich Grimzhag von so manchem anderen Orkkönig, der die kleineren Grünhäute oft nur als Sklaven und rechtloses Gesindel betrachtete. Aber das widersprach dem Grundgedanken der Einheit des Orkvolkes, den der junge Brüller inzwischen tief in sich trug. Und zu der grünhäutigen Art gehörten nun einmal auch die Snags, die unterste und schwächste Kaste der orkischen Art, die aber dennoch Großes leisten konnten, wenn sie entsprechend angeleitet wurden.

In diesem Punkt gaben die langsam, aber stetig wachsenden Gebäude Karokums dem ehrgeizigen Häuptling Recht. Immer höher und breiter wurden die Häuser und immer zufriedener wurde Grimzhag. Schicht um Schicht klobiger, mühsam zurechtgehauener Steine türmte sich allmählich zu festen Mauern auf. Die wenigen Bäume, die man in den Steppen rund um die neue Hauptstadt hatte finden können, waren längst abgeholzt und zu klapprigen Baugerüsten oder Stützbalken verarbeitet worden. Überall wurde geschleppt, geschnauft, gezogen, gemeißelt und verputzt.

»Welch ein Projekt!«, sagte Grimzhag zu sich selbst und hoffte tief im Inneren, dass sein Reich noch lange leben mochte.

Ein schlaksiger, freundlich lächelnder Hobgoblin in einer Lederrüstung und einem schäbigen Warnoxfellumhang betrat den Thronsaal und begrüßte den Häuptling der Mazauk. Dieser musterte den Gast aus den östlichen Steppen für einen kurzen Augenblick, um schließlich freundlich die Klaue zu heben. Der Hobgoblin nahm indes seine spitz zulaufende Filzmütze vom Kopf und stellte sich vor den Thron des Orkkönigs.
»Grashrakk Khan schickt mich zu Euch, Wütender! Ich soll Euch bezüglich Eurer großen Siege beglückwünschen und Euch seine herzlichsten Grüße ausrichten!«, sagte der Bote.
»Es ist mir eine Ehre, einen Gesandten des Herrn der östlichen Steppen empfangen zu dürfen«, gab Grimzhag in aller Bescheidenheit zurück.
Sein Besucher sah zu Zugrakk und Soork herüber und lächelte sie ebenfalls an. Der Schamane verzog keine Miene und Grimzhags bester Freund wirkte ebenfalls nicht übermäßig freundlich, denn wie die meisten Orks hatte er keine allzu gute Meinung über die Hobgoblins.
»Ich freue mich, dass der große Grashrakk endlich Kontakt zu mir aufgenommen hat. Das kommt meinem Traum näher, die Grünhäute der Steppen eines Tages zu einem großen Bündnis zusammenzuführen«, sagte Grimzhag.
»Mein Herr sieht das ähnlich. Deshalb hat er mich auch zu Euch geschickt, Mächtiger. Mein Name ist übrigens Gnobrak und ich bin einer der engsten Vertrauen des Khans«, erläuterte der Bote aus dem Osten.
»Dieser Snag gefällt mir nicht!«, wisperte Zugrakk in Grimzhags Ohr und verzog mürrisch sein Gesicht.
»Halte dich aus der Sache raus!«, zischte der junge Brüller ungehalten und befahl seinem Freund zu schweigen.
»Der große Khan wünscht sich einen Pakt unserer beiden Reiche, mächtiger König. Es ist auch sein Wille, die Stämme unserer Art zu einem starken Bund zu machen. Karokum und die Stadt der tausend Zelte würden zur größten Macht der Steppe werden, wenn sie sich vereinten«, sprach der Hobgoblin feierlich.

Grimzhag brummte nachdenklich und setzte kurz drauf wieder ein freundliches Gesicht auf. Dann erhob er sich von seinem Thron und ging einige Stufen herunter, um sich vor den Gesandten des Khans zu stellen.
»Grashrakk schlägt mir also ein Bündnis vor?«
»Ja, Wütender! Es ist sein ausdrücklicher Wunsch!«
»Das ehrt mich!«, betonte der Häuptling der Mazauk.
Sein Gegenüber verbeugte sich tief und erwiderte: »Mein Herr würde Euch gerne in Karokum besuchen, damit sich die beiden größten Häuptlinge der Steppen kennenlernen können. Wäre das in Eurem Interesse?«
»Selbstverständlich!«, antwortete Grimzhag ohne zu zögern. »Ich bin über jeden Artgenossen froh, der mein Waffenbruder sein möchte.«
»Dann kann ich meinem Herrn ausrichten, dass Ihr ihn in naher Zukunft in Eurem Haus empfangen werdet, tapferer König?«
»Ja! Ich würde mich sehr freuen!«, erwiderte Grimzhag.
»Gut!«, murmelte der Hobgoblin und verbeugte sich erneut. Dann verabschiedete er sich von dem jungen Brüller und verließ kurz darauf den Saal. Grimzhag, Zugrakk, Soork und einige Wachen sahen dem hageren Steppengoblin hinterher, bis er aus der Tür hinausgegangen war.
»Grashrakk Khan will mit uns ein Bündnis schließen? Damit hätte ich nicht gerechnet«, wunderte sich Soork.
»Der will uns bloß abzocken! Hobgoblins sind betrügerische Snags. Das weiß doch jeder!«, knurrte Zugrakk.
Missmutig fuhr ihm sein Freund in die Parade. »Wir sollten den Hobgoblins eine Chance geben. Ich habe nichts gegen ein Bündnis mit Grashrakk. Immerhin ist er der mächtigste Häuptling des Ostens. Wir haben doch auch die Krummaggoblins schon seit vielen Sonnenzyklen als treue Waffenbrüder. Warum sollte es bei diesen Hobgoblins anders sein?«
»Ach!«, stieß Zugrakk aus. »Goblins sind zwar auch listige, kleine Snags, aber diese Hobgoblins sind die geborenen Verräter, Grimzhag. Niemand sollte ihnen trauen. Die planen immer irgendeine Gemeinheit. Das ist jedenfalls meine Meinung.«
»Du solltest dich wirklich langsam einmal bemühen, endlich ein weltoffener und toleranter Ork zu werden. Diese Engstirnigkeit ist doch überholt. Umso größer

unser Reich wird, umso mehr kommen wir in Kontakt mit fremden Stämmen und Kulturen. Ich finde das toll.«
»Da hat man zumindest mehr Abwechslung und muss nicht immer die gleichen Gnoggfressen erschlagen. Da haste wohl Recht!«, grunzte Zugrakk hämisch.
»Wir müssen unsere kleine Welt überwinden und unsere Klauen all unseren grünen Brudervölkern reichen!«, dozierte Grimzhag.
Zugrakk schnaufte genervt und würgte lautstark. »Ich kann diese Ostsnags halt nicht leiden und dabei bleibt's!«

Das Bündnisangebot und der bevorstehende Besuch des Khans hatten Grimzhag in höchstem Maße beflügelt. Mehrere Hundert Grünhäute, vor allem Goblins, errichteten nun im Auftrag ihres ambitionierten Herrn weitere Häuser rund um den Palast und sorgten dafür, dass Karokum wuchs. Nichtsdestotrotz war Grimzhags Hauptstadt jedoch nach wie vor eine einzige große Baustelle in der Steppe und man hatte den Eindruck, dass es noch ewig dauern würde, bis der Begriff »Hauptstadt« wirklich angemessen war.
Wenn sich der junge Brüller nicht gerade damit beschäftigte, die Bauarbeiten zu inspizieren, dann befasste er sich mit organisatorischen und militärischen Dingen. So wurden die in Chaar-Ziggrath befreiten Grauaugen weiterhin in der Kriegskunst und außerdem von einem Stab aus Geistesbegabten in orkischer Geschichte geschult. Die Besten der Grauäugigen sollten eines Tages Grimzhags Hordenführer und vor allem Provinzverwalter werden. Dazu hatte dieser extra einen Hort der Weisheit – bei den Menschen hätte man von einer Universität gesprochen – im Zentrum der alten Khuzbaathhauptstadt einrichten lassen.
Aber auch die gewöhnlichen Orks und Goblins wurden sowohl in der Ebene von Ruuth als auch in Karokum regelmäßig zu Wehrübungen herangezogen, um die Kampfkraft der Horde nicht erlahmen zu lassen.
Währenddessen verwandelten sich Chaar-Ziggrath, Khumalak und einige weitere Kleinstädte, die einst den Khuzbaath gehört hatten, langsam in blühende Orksiedlungen. Zu Tausenden zogen die Grünhäute in die leerstehenden Häuser, deren Bewohner einst ihren Schwertern zum Opfer gefallen waren. Der nördliche Teil von Chaar-Ziggrath war den Cramogg vorbehalten, die dort wohnen und die

Jungorks aufziehen konnten. Sie lebten, wie überall sonst auch, streng von den Kriegern abgeschottet.
Eine derart hochentwickelte Organisation wies kaum ein anderes Orkreich auf und Grimzhag hatte noch viel weitreichendere Pläne. Die unter seiner Herrschaft zusammengeführten Grauaugen hatten von ihm den Befehl bekommen, so viele Nachkommen wie möglich zu zeugen, damit sich ihre Anzahl so schnell es ging wieder vermehrte. So wurde eine jede Paarungszeit für die Besten der Grünhäute zum »Dienst am Orkvolk«, wie es Grimzhag formulierte.
Er selbst hatte allerdings kaum Zeit, sich um seine beiden Jungorks im Cramogglager von Karokum zu kümmern. Das Gleiche galt für die beiden Brüterinnen, die seinen Nachwuchs auf die Welt gebracht hatten. Lazuku, von welcher er selbst vor nunmehr fast vierunddreißig Sonnenzyklen ausgebrütet worden war, hatte ihn allerdings mehrfach in seinem Herrscherhaus besuchen dürfen. Sie war unglaublich stolz auf ihren Sprössling, der sich zu einem richtigen König entwickelt und schon jetzt mehr erreicht hatte, als die meisten seiner Mitorks. Als besonderes Privileg wurde es Lazuku sogar gestattet, einen ganzen Tag im Palast zu bleiben. Das war für die inzwischen runzlig gewordene Brüterin ein unvergessliches Erlebnis und sie kam aus dem Staunen gar nicht mehr heraus, als ihr Grimzhag von seinen Feldzügen und Heldentaten erzählte. Liebevoll nannte sie ihren Sohn von nun an ihren »kleinen Schlächter« und kehrte schließlich vor lauter Rührung fiepend ins Cramogglager zurück, um dort bei der Aufzucht der nächsten Orkgeneration zu helfen.
Mehrere Monate vergingen und Grimzhag organisierte und plante ohne Pause. Er erließ Gesetze, die das Leben in seinem Reich regelten, kümmerte sich um den Aufbau seiner Steppenstadt und gönnte sich keine Ruhe. Zugrakk und Soork waren in dieser Zeit häufig bei ihm, genau wie sein Freund Artux von den Agram, Skarnak von den Krummag und eine Reihe junger Grauaugenkrieger, die auf eine Karriere im Dienste ihres Königs hofften.
Schließlich kam Grashrakk nach Karokum, um mit Grimzhag persönlich zu sprechen. Der Khan reiste mit einer großen Gruppe Leibwächter sowie seinen ranghöchsten Schamanen an und ließ sich von seinem Gastgeber begeistert durch den kleinen Teil der Orkhauptstadt führen, der bereits fertiggestellt war. Der

Häuptling der Mazauk selbst hatte sich sehr auf diesen Staatsbesuch gefreut, denn nun konnte er ein Bündnis mit dem einflussreichsten Stammesführer der östlichen Steppen eingehen.

Obwohl Karokum noch immer eine einzige Baustelle war, versuchte Grimzhag seinen Gast aus den östlichen Steppen so gut es ging zu beeindrucken. Hunderte von Orkkriegern hatten als lange Reihe vor dem Haupteingang des Königshauses Spalier gestanden und ihre Speere hochgehalten, als Grashrakk Khan mit seinem Gefolge angerückt war. Das hatte imposant und zugleich respekteinflössend ausgesehen, meinte Grimzhag, der den Khan nun in seiner Thronhalle willkommen hieß. An den Wänden kündeten bunte Malereien von Grimzhags glorreichem Sieg über die Khuzbaath, genau wie eine Vielzahl von Trophäen und erbeutete Banner und Standarten.
Inzwischen saßen Grashrakk und seine Leibwächter, alles gut bewaffnete Hobgoblins in Lederrüstungen mit matt glänzenden Eisenhelmen oder breiten Fellmützen, zu Tisch und schlangen das saftige Ruumphfleisch auf den großen Tellern hinunter. Grimzhag und seine Mazaukkrieger taten es ihnen gleich und so erfüllte ein emsiges Schmatzen und Schwatzen die von zahlreichen Fackeln erhellte Halle.
»Sehr salzig und sehr schmackhaft!«, rief Grashrakk mit halb vollem Mund in die gefräßige Runde und grinste.
»So bereiten wir Mazauk unser Ruumphfleisch seit Generationen zu. Immer schön viel Salz, dann schmeckt es besonders gut«, meinte Grimzhag und hob sein Trinkhorn.
Kurz darauf stand der Khan von seinem Platz auf und ging zu der riesigen Wandmalerei am anderen Ende der Halle herüber, um sie genauer in Augenschein zu nehmen. Er schmunzelte.
»Eine wundervolle Arbeit, großer König. Ha! Diese Kleinwüchsigen haben alle die Köpfe verloren. So gehört sich das!«, stieß Grashrakk schadenfroh aus. Alle Anwesenden lachten laut durcheinander.
»Ohne Kopf sehen die hässlichen Snagschnauzen einfach besser aus«, bemerkte Zugrakk und einige Hobgoblinköpfe schwenkten blitzartig in seine Richtung.

Grimzhag versuchte, ihm unauffällig zu signalisieren, dass bei diesem Staatsempfang abfällige Bemerkungen über Goblins – einschließlich ihrer höhergewachsenen Vettern – nicht unbedingt angebracht waren. Das störte den Khan jedoch nicht, zumindest sah man es ihm nicht an, und das vergnügte Lächeln stand nach wie vor in seinem schmalen, dunkelgrünen Gesicht.

»Der Herr der westlichen Steppen und der Herr der östlichen Steppen werden heute zu untrennbaren Waffenbrüdern werden. Beide sind wir gleichen Blutes und beide haben wir nur das Wohl unserer tapferen Völker im Sinn«, rief Grashrakk feierlich durch den Thronsaal und kam wieder zu den in der Mitte der Halle aufgestellten Banketttischen zurück.

Grimzhag brummte zustimmend. Dann antwortete er: »So möge es sein. In Goffrukks Namen wollen wir heute unser Bündnis bei Pilzbier und gesalzenem Fleisch schmieden, mein Freund aus dem Osten!«

Lachend stellte sich der Khan neben den Orkkönig und die beiden Häuptlinge leerten ihre Trinkhörner mit kräftigen Zügen, während ihre Gefolgsleute mit den Fäusten auf die hölzernen Tische hämmerten und einen gewaltigen Lärm veranstalteten.

Als das Gepolter verklungen war, gab Grashrakk einen donnernden Rülpser zum Besten und seine Hobgoblins johlten begeistert. Ihr Khan hatte Stil. Das konnte niemand bezweifeln.

»Trummlukk, das Geschenk!«, rief Grashrakk.

Einer der Hobgoblins holte eine Tasche aus zusammengenähten Fellen unter dem Tisch hervor und zog einen großen Tonkrug heraus. Dann kam er grinsend zu seinem Herrn und dieser ergriff das Gefäß, um sich dann Grimzhag zuzuwenden.

»Erlaubt mir, Euch ein kleines Geschenk aus meiner Heimat zu überreichen, mächtiger Brüller«, sprach der Khan.

»Oh, vielen Dank!«, brummte Grimzhag überrascht.

»In diesem Tonkrug befindet sich der beste Steppenschnaps, den mein Volk brennen kann. Aber trinkt ihn nicht heute, sondern zu einem Anlass, der den Göttern gewidmet ist. So verlangt es die Tradition meines Volkes«, sagte Grashrakk und sah sich kurz zu seinen Kriegern um.

»Steppenschnaps! Na, das klingt gut«, lachte Grimzhag. »Ich würde ihn gerne einmal kosten.«
Die Klaue des Orkkönigs fuhr sanft über den dicken Korken, der den Tonkrug verschloss, und der Khan wirkte für einen Moment leicht nervös. Sein Gefolge machte ebenfalls den Eindruck, als ob es angespannt wäre. Dann fingen die Hobgoblins jedoch wieder laut zu schwatzen und zu lachen an.
»Trinkt diesen edlen Schnaps, wenn Ihr Goffrukks Tempel fertiggestellt habt, eiserne Faust. Man sagt bei uns Hobgoblins nämlich, dass in diesem Gebräu der Geist des Kriegsgottes selbst schwimmt. Es wäre Goffrukk daher eine große Ehre, wenn Ihr den Schnaps erst bei der Einweihung seines Tempels kostet«, bemerkte Grashrakk.
»Das wird allerdings noch eine Weile dauern, mein Freund. Soll ich bis dahin etwa nüchtern bleiben?«, rief Grimzhag aus und seine Mazauk grölten angesichts dieses derben Staatswitzes.
Der Khan schwieg und starrte seinen neuen Verbündeten an. Dieser winkte einen Orkwächter zu sich und sagte: »Mein Freund aus dem Osten hat Recht. Ich werde diesen Schnaps erst trinken, wenn Goffrukks Tempel eingeweiht wird. Bringe den Krug in den Keller und verschließe ihn gut, dass sich keiner meiner versoffenen Orks vorher einen Schluck genehmigen kann.«
Wieder lachten die Grünhäute durcheinander und auch Grashrakk fing erneut an zu schmunzeln. Er legte Grimzhag die Klaue auf die Schulter und brummte zufrieden.
»Ihr werdet einen jeden Schluck genießen, König der Orks. Da bin ich mir sicher«, sprach er mit vielsagender Miene.

Gestern war Weng wieder nach Kin-Weig zurückgekehrt und hatte großartige Neuigkeiten mitgebracht. Der gelbhäutige Manchine war noch einmal in die östlichen Steppen aufgebrochen, um sich dort mit Grashrakk Khan zu treffen und ihm einen weiteren Sack voller Goldstücke zu überreichen.
Das Treffen mit Grimzhag hatte der gerissene Hobgoblinhäuptling nun hinter sich gebracht und als er Weng davon berichtete, war dieser mehr als erfreut. Alles war problemlos über die Bühne gegangen und Grashrakk versicherte seinem Gast aus

Manchin, dass Grimzhag keinen Verdacht geschöpft hatte und in ihm jetzt offenbar tatsächlich einen treuen Waffenbruder sah.
»Er braucht nur einige Schlucke von Grashrakks Steppenschnaps zu trinken und schon ist er hin«, sagte Weng und grinste seinem Herrn zu. Zaydan strich sich derweil nachdenklich über die Bartspitze.
»Wollen wir hoffen, dass alles glatt läuft, mein Bester. Wenn dieser Grimzhag das eklige Gebräu säuft, dann wird er zu seinen Göttern schweben und sein Reich hoffentlich wieder zerfallen«, brummte Zaydan und ging zum Fenster seines Arbeitszimmers, um auf die Straße vor seinem Haus hinabzublicken.
Für eine Weile stand er schweigend da und grübelte vor sich hin, während Weng seinen Rücken betrachtete.
»Ich habe übrigens noch etwas herausgefunden«, fügte der Manchine hinzu und sein Herr drehte sich wieder um.
»Aha?«
»Grashrakk Khan hat mir erzählt, dass König Grimzhag kein gewöhnlicher Ork ist.«
Zaydan schob seine buschigen Brauen nach oben. »Was meinst du denn damit?«
»Nun, er scheint zu einer besonderen und sehr seltenen Orkrasse zu gehören. Grashrakk bezeichnete diese speziellen Orks als Grauaugen. Wenn ich ihn richtig verstanden habe, dann sind diese Grauaugen eine besondere Blutlinie innerhalb des grünhäutigen Volkes, die in der Vergangenheit schon viele Orkherrscher und bedeutende Kriegsherren hervorgebracht hat. Der Hobgoblin meinte, dass die Grauaugen die geborenen Anführer der Grünhäute sind – und Grimzhag gehört zu diesem speziellen Schlag«, erklärte Weng.
Der Kaufmann aus Berbia brummte nachdenklich und legte die Stirn in Falten. »Interessant! Das erklärt dann einiges!«
»Ja, es erklärt, warum sich dieser Kerl nicht so dämlich anstellt, wie man es normalerweise von den Grünhäuten erwartet«, meinte Weng.
»In der Tat!«, zischte Zaydan grimmig.
»Wenn ich ehrlich bin, dann hatte ich vorher noch nie etwas von einer grauäugigen Orkrasse gehört, aber ich bin auch kein Geschichtsgelehrter«, sagte der gedrungene Manchine.

»Grauäugige Orks …«, murmelte sein Herr.
»Es gibt nur noch sehr wenige von ihnen, hat mir Grashrakk erzählt. Und ohne die Grauaugen sind die Grünhäute führerlos, Zaydan.«
»Ha!«, stieß der Händler leise aus und spielte gedankenverloren an seiner wulstigen Unterlippe herum.
»Wenn es nur noch so wenige dieser intelligenten Orks gibt, dann ist es umso notwendiger, gerade jemanden wie Grimzhag auszuschalten. Ich werde mir in den nächsten Tagen ein paar alte Bücher und Schriftrollen besorgen. Vielleicht finde ich ja noch etwas mehr über diese Grauaugenorks heraus«, sagte Zaydan.
»Ich habe bereits in der Bibliothek von Kin-Weig im großen Buch der manchinischen Geschichte von Konzu Heng geblättert«, antwortete Weng.
»Tatsächlich? Sehr fleißig, mein Lieber! Und?« Shargut war gespannt.
»Ich war heute Morgen sehr lange im Archiv und habe nicht nur in dem alten Schinken von Konzu Heng nach Hinweisen auf eine grauäugige Orkrasse gesucht, aber ich habe fast nichts darüber gefunden. Über die Grünhäute der Steppen steht im Allgemeinen kaum etwas in den manchinischen Chroniken. Sie sind einfach zu unwichtig, um viel über sie zu schreiben«, erläuterte der Gehilfe.
Zaydan schnaufte enttäuscht und erwiderte: »Naja, grauäugige Orks hin oder her. So wichtig ist die Geschichte dieses Drecksvolkes sowieso nicht. Außerdem verdient man mit diesen Dingen kein Geld. Dieser Grimzhag wird bald krepiert sein und dann können wir uns endlich wieder in Ruhe mit unseren Geschäften befassen.«
»Das ist wohl wahr! Wir haben eine schöne Schlinge um den Hals dieses großmäuligen Orks gelegt. König Baudrogg frisst uns aus der Hand, die Karawanen können wieder sicher nach Westen ziehen und sobald sich Grimzhag einen Schluck Steppenschnaps genehmigen will, wird das sein letzter Trank sein. Alles verläuft nach Plan! Was wollen wir mehr!«, zischelte Weng und wirkte in diesem Moment so giftig wie Grashrakks Steppenschnaps selbst.

In mühsamer Knochenarbeit hatten mehrere Hundert Goblinarbeiter die leicht schiefe Mauer hochgezogen, die nun das Trollgehege von Karokum umgab. Doch ohne diesen hastig und lieblos errichteten Wall ging es nicht, denn die dahinter

lebenden Bestien waren äußerst gefährlich und konnten selbst den stärksten Ork mit ihren gewaltigen Klauen in Stücke reißen.
Zu den Trollen gelangte man durch ein mehrfach verriegeltes, massives Tor, vor dem grundsätzlich einige Orkwachen stehen mussten, um nichts dem Zufall zu überlassen und kein Risiko einzugehen. Lediglich erfahrene Trolltreiber wagten sich überhaupt, stets mit einem langen Dreizack und ein paar Netzen bewaffnet, in die Nähe der graugeschuppten Kreaturen, vor denen sich nicht nur die Grünhäute fürchteten.
Der heutige Tag war jedoch ohne Zwischenfälle zu Ende gegangen und am Tor des Geheges lehnten zwei mit Speeren bewaffnete Krieger, denen vor Müdigkeit bereits die Augen zu fielen.
»Langsam habe ich die Nase voll vom ewigen Herumzustehen«, knurrte der Kleinere der beiden Orks und gähnte aus vollem Halse. Die andere Grünhaut lugte genervt zu ihm herüber und musste dann ebenfalls gähnen.
»Wir müssen noch bis zum Morgengrauen hier bleiben, aber ich würde mich am liebsten sofort hinlegen und ruhen«, antwortete sie.
»Verfluchte Nachtwache! So etwas sollten eigentlich die Snags machen«, meinte der kleinere Wächter.
»Das erlaubt der große König nicht und das weißt du. So etwas ist Orkarbeit, Fruugh. Was soll`s!«
Irgendwo jenseits der Mauer ertönte ein tiefes Grollen, was die beiden Orks allerdings nicht weiter störte. Diese Geräusche hatten sie schon den ganzen Tag gehört.
»Sieh mal!«, wisperte die etwas zu klein geratene Grünhaut auf einmal durch die Dunkelheit und winkte den anderen Wächter grinsend zu sich herüber. Dann kramte sie einen kleinen Tonkrug aus der Tasche.
»Was ist denn?«, kam zurück.
»Ich habe was zu saufen dabei. Dann wird es heute Nacht wenigstens nicht so langweilig«, flüsterte der Ork.
»Hä?« Die schlaksige Wache kratzte sich am Kopf und sah skeptisch auf den kleineren Artgenossen herab.
»Was bei Shubbukus Brutbauch ist das für ein Zeug?«

»Troffbeerenschnaps!«, erklärte der Krieger. »Ein ganzer Krug voll. Verdammt lecker!«

»Bist du wahnsinnig? Wenn wir hier beim Saufen erwischt werden, dann gibt es richtig Ärger.«

»Wer soll uns denn erwischen? Hier ist doch kein Gnogg. Stell dich nicht so an, Kragrakk.«

Der Krieger zog den Korken aus dem tönernen Hals des kleinen Kruges und nahm einen Schluck Beerenschnaps. Dann grinste er von einem Spitzohr zum nächsten und drückte seinem Gefährten das stark berauschende Gesöff in die Klaue. »Nun trink schon …«

Die hochgewachsene Wache sah sich kurz nach allen Seiten um und nippte dann auch an der kleinen Tonflasche. Es folgte ein genüssliches Grunzen.

»Ja, das kann man gut schlucken. Wirklich gut!«, meinte sie und kippte sich noch mehr Fusel in den Hals.

»Das ist mein Schnaps! He! Sauf mir den Schnaps ja nicht weg, Snagsschnauze«, brummte der kleine, bullige Ork und riss seinem Gegenüber den Krug wieder aus der Klaue.

Nach einer Weile war die ganze Pulle leer und landete schließlich hinter der Mauer des Trollgeheges im Gras. Ohne lange nachzudenken, hatte sie die inzwischen angetrunkene Wache hinter sich in die Dunkelheit geworfen.

»Idiot!«, zischte der kleinere Ork. »Was ist, wenn morgen einer der Treiber den Krug findet? Da braucht er doch nur dran zu schnüffeln und schon weiß er, was drin gewesen ist. Grimzhag reißt uns den Kopf ab.«

»Da haste Recht, Fruugh!«, lallte Kragrakk benommen.

»Und jetzt? Der Krug kann unmöglich da hinten liegen bleiben. Morgen kommen die Trolltreiber und wenn …«, schimpfte der kleine Ork.

Der andere Wächter hob die Klauen. »Ja, ja, das war mein Fehler. Ich hole den Krug wieder zurück. Lass mich mal durch …«

Kragrakk entriegelte das Tor zum Trollgehege und sein verdutzter Artgenosse traute seinen Augen nicht.

»Hast du `nen Pfeil im Kopf? Was tust du denn? Da hinten sind Trolle!«, schnaufte er und wurde schlagartig wieder nüchtern.

Mittlerweile hatte Kragrakk das Tor bereits geöffnet. Er torkelte in das Gehege hinein.

»Die Viecher schlafen doch längst. Da kann überhaupt nichts passieren. Ich hole nur eben diesen verdammten Krug und dann is` gut«, hörte man den Ork in der Dunkelheit murmeln.

Feldzug im Winter

Mit einem lauten Knurren wachte Grimzhag auf und sah sich verstört in seinem dunklen Schlafgemach um. Aus der unteren Etage seines Herrscherhauses kam ein ohrenbetäubender Lärm, es klirrte, krachte und schepperte, während zwischendurch schreckliches Gebrüll zu hören war. Der Häuptling kroch fluchend aus dem Bett und griff sich sein Schwert, das über seinem Kopf an der Wand hing. Im gleichen Moment kam auch schon eine Orkwache ins Zimmer gestürmt und sah ihn entsetzt an.

»Mächtiger, ein Troll! Er ist unten und rennt im Thronsaal herum!«, rief der Krieger.

»Was?« Grimzhag traute seinen Ohren nicht.

»Dieses Monster hat einfach die Eingangstür eingeschlagen – und die Schädel einiger Wachen dazu!«, stammelte die verstörte Grünhaut.

»Ein Troll in meinem Haus?«, schrie der junge Brüller fassungslos.

»Wir haben ihn nicht eingeladen. Das könnt Ihr mir glauben, Herr!«

»Groooh!«, hallte es durch den Treppenaufgang und irgendwo ging ein Möbelstück zu Bruch.

»Was machen wir denn jetzt? Hä?«, stammelte Grimzhag.

»Die anderen Krieger sind schon unterwegs. In Karokum laufen übrigens noch weitere Trolle herum. Sie sind heute Nacht aus ihrem Gehege ausgebrochen und jetzt schlagen sie alles kurz und klein«, erklärte die Wache.

»Was sagst du? Noch mehr Trolle?« Die Zunge des Häuptlings fiel aus seinem Maul heraus und er begann vor Aufregung leise zu pfeifen.

Mit dem Schwert in beiden Klauen schlich er aus seinem Schlafzimmer heraus auf den dunklen Flur, während der Orkkrieger an ihm vorbeipirschte. Unten hörte man den Troll schnauben und randalieren.

»Wirklich großartig!«, knurrte Grimzhag und würgte verärgert.

»Die anderen müssten jeden Moment kommen. Dann werden wir mit dem Biest hoffentlich fertig«, meinte der Wächter und hastete die Treppe hinunter. Der König folgte ihm und sie eilten über einen langen Gang in Richtung Thronsaal, aus dem lautes Gebrüll kam. Dann sprangen sie in eine dunkle Ecke und warteten

erst einmal ab. Selbst ein erfahrener Kämpfer wie Grimzhag wollte sich nicht mit einem streitsüchtigen Troll anlegen.

»Groooh!« Irgendetwas zersplitterte in tausend Stücke.

Grimzhag kroch noch ein wenig weiter vorwärts und lugte durch eine halb offen stehende Tür, die in den Thronsaal führte. Was er sah, ließ ihn entsetzt schnaufen. Der Troll hatte sich auf seinen Thron gesetzt und nagte genüsslich am Oberschenkel eines Orkkriegers. Grimzhags Thron stand hingegen kurz davor, unter dem Gewicht der monströsen Kreatur zusammenzubrechen. Jetzt kam auch die Orkwache herangeschlichen.

»Wir gehen da jetzt nicht rein, oder?«, sagte sie.

»Nein! Auf keinen Fall!«, flüsterte Grimzhag.

Als eine Gruppe weiterer Wachen durch die zerschmetterte Eingangstür des Herrscherhauses ins Innere des Gebäudes eindrang und in den Thronsaal hineinstürmte, wurde sie von dem Troll sogleich in Empfang genommen. Die Bestie schleuderte den Orks einen kleinen Schrank entgegen, dann sogar Grimzhags Thron und den halb abgenagten Schenkel des Kriegers. Schließlich stampfte sie auf die panisch schreienden Angreifer zu, schnappte sich einen Holztisch und prügelte damit auf die Grünhäute ein. Drei von ihnen wurden regelrecht in den Boden gerammt und endeten als grüner Haufen gebrochener Knochen in einer Blutlache. Die restlichen Orks gaben Fersengeld und waren so schnell aus dem Palast ihres Königs verschwunden, wie sie gekommen waren.

»Dieses Vieh hat meinen Thron zerstört!«, jammerte Grimzhag verzweifelt.

»Das ist im Moment sicherlich unsere geringste Sorge, großer König. Wenn ich mir diese Bemerkung erlauben darf«, wisperte die Wache.

»Bei allen Göttern!«, stöhnte der Häuptling.

Der Troll schien derweil nachzudenken, während er inmitten der halb zerstörten Halle stand. Er hatte ein furchtbares Chaos angerichtet und war von zerstörten Möbelstücken und toten Orks umringt.

»Groooh!« Die Bestie hatte einen Einfall. Sie hielt ihre Nase in die Luft und schnüffelte. Offenbar hatte sie etwas gewittert.

»Groooh!«

Mit einem zufriedenen Knurren ging der Troll durch einen noch verriegelten Seiteneingang des Thronsaals, wobei er eine zersplitterte Tür hinterließ. Grimzhag und die Orkwache sahen dem grauhäutigen Biest entsetzt nach.
»Er will in den Keller, wo die Vorräte sind!«, brummte der Häuptling wenig begeistert.
Als wolle ihm der Troll zustimmen, brüllte er erneut »Groooh!«. Er stapfte die Kellertreppe hinunter, wobei er sich ständig ducken musste.
»Groooh!«
»Na, toll!«, stieß Grimzhag aus.
Kurz darauf ertönte ein lautes Rumpeln und Schmatzen aus dem Gewölbe unter dem Herrscherhaus. Scheinbar hatte es sich der Troll dort gemütlich gemacht und verschlang alles, was ihm vor die Nase kam.
»Böööörks!«, dröhnte es aus dem Keller. Wenig später verschaffte sich die Kreatur einen Zugang zum Getränkelager und man hörte, wie sie einige Fässer aufbrach.
»Und nun?«, fragte die Wache.
»Ruf gefälligst weitere Krieger! Ich warte hier und behalte den Troll im Auge. Irgendwann ist er hoffentlich satt und kommt da unten wieder raus«, knurrte Grimzhag.
»Zu Befehl!«, antwortete der Krieger und rannte sofort los, um Verstärkung zu holen.
Grimzhag hingegen wartete und wartete, doch der Troll kam nicht mehr aus dem Kellergewölbe heraus. Nach einer Weile erschien die Wache mit einem Haufen Krieger mit langen Speeren.
»Gibt es etwas Neues, Herr?«, fragte der Wächter.
»Nein, der Troll ist noch immer da unten und verdächtig ruhig«, erwiderte Grimzhag.
»Wahrscheinlich macht er nach seiner Fressorgie ein Nickerchen«, grunzte einer der Orks.
»Sieht ganz so aus. Wir schleichen uns jetzt da runter und bringen das Vieh um, bevor es noch mein ganzes Haus zerlegt. Vorwärts!«, befahl der Häuptling.
»Aber … vielleicht …«, brummelte der Wächter.
»Los! Folgt mir!«

Grimzhag schlich voraus und ging die Kellertreppe herunter. Behutsam spähte er über einen dunklen Gang, der nun nach den Ausdünstungen des Trolls roch. Das war selbst für eine Orknase kaum zu ertragen – ein Elb wäre vor Abscheu vermutlich zu Staub zerfallen.
»Ich höre nichts. Nicht einmal ein Schnarchen. Und normalerweise schnarchen Trolle extrem laut …«, flüsterte einer der Orks.
»Wollt Ihr jetzt wirklich da reingehen, Herr?«
»Ja! Schnauze halten jetzt!« Grimzhag schlich über den Gang und spähte um die Ecke. Im Getränkelager sah er den Troll zwischen einigen zerstörten Fässern auf dem Rücken in einem kleinen See aus Pilzbier liegen. Die Bestie gab keinen Ton mehr von sich und hatte alle Viere von sich gestreckt.
Der Häuptling hob sein Schwert, bereit dem Troll den Schädel einzuschlagen, während sich die anderen Orks hinter ihm versammelten und ihre Speere auf die riesenhafte Kreatur richteten.
Aber der Troll schien überhaupt nichts mehr wahrzunehmen. Er rührte sich auch nicht, als Grimzhag schon über ihm stand. Jetzt erkannte der junge Brüller, dass die Kreatur sich auch an dem großen Krug Steppenschnaps, den er von Grashrakk Khan als Freundschaftsgeschenk erhalten hatte, zu schaffen gemacht hatte. Der Krug lag noch in der halb geöffneten Klaue des Monsters und war völlig leergesoffen.
Die Orks stutzten. »Ich glaube, der ist tot! Oder völlig betrunken!«
»Eins von beiden. Ich tippe allerdings eher auf tot, denn das Mistvieh atmet nicht mehr!«, brummte Grimzhag und stieß mit dem Fuß gegen den hässlichen Schädel des Trolls. Weit aufgerissene, gelbliche Augen starrten ihn an. Die Bestie war ohne Zweifel dahingeschieden, wie der junge Brüller feststellte.
»Den Steppenschnaps hat er wohl nicht ganz vertragen!«, knurrte Grimzhag nachdenklich und betrachtete den großen Krug in der Klaue der Kreatur.
»Wer verträgt das Zeug schon?«, bemerkte einer der Krieger und grinste.
»Das ist wirklich seltsam!«, murmelte der Orkkönig.

Soork versuchte, seinen jungen Freund zu beruhigen, doch dieser wurde von Minute zu Minute zorniger. Er fletschte die Zähne und war kurz davor, seinen Thronsaal in bester Trollmanier in Stücke zu schlagen.
»Ein Trollmagen ist schlimmer als eine Jauchegrube, Schamane! Normalerweise vertragen diese Viecher alles. Du glaubst doch nicht, dass er nach ein paar Schluck Pilzbier krepiert ist, oder?«, brüllte Grimzhag.
»Dann ist der Troll gestorben, weil er den Steppenschnaps getrunken hat, oder was?« Soork sah den König ungläubig an.
»Natürlich! Allerdings war das sicherlich kein gewöhnlicher Steppenschnaps – das Zeug muss hochgradig vergiftet gewesen sein! Grashrakk! Dieser verfluchte Snag! Er wollte mich mit diesem Gesöff zum Wirbel der Seelen schicken!«
Zugrakk erhob die Klaue und bemerkte: »Ich denke, dass Grimzhag Recht hat. Eine andere Erklärung gibt es nicht, Schamane.«
»Dieser verräterische Hobgoblinabschaum!«, grollte der junge Brüller dazwischen.
»Ich wollte noch sagen …«, kam von Zugrakk.
»Schnauze! Wenn ich rede, halten alle anderen das Maul! Aaaah! Ich wollte diesen Schnaps demnächst selbst trinken. Grashrakk Khan hat mir dieses Zeug als persönliches Geschenk überreicht. Bei Goffrukk, wenn ich das getrunken hätte, wäre ich sofort tot gewesen!«
»Hobgoblins sind der Bodensatz unserer Art. Das weiß jeder. Man kann ihnen nicht trauen, das weiß jeder. Sie sind widerliche Typen, das weiß …«
Grimzhag verpasste Zugrakk eine Kopfnuss und dieser sackte quiekend zu Boden.
»Ich bring ihn um! Ich bring ihn um! Ich bring ihn um!«
»Wofür war das denn jetzt?«, fiepte Zugrakk verständnislos.
»Aaaah!«, war die Antwort.
»Ich habe hier zufällig einige Kauwurzeln in der Tasche, Grimzhag …«
»Gib her, Soork!«
»Aber nicht alle auf einmal verschlingen.«
»Ja! Ja!«
Grimzhag schnappte sich zwei der Kauwurzeln, deren Säfte beruhigend wirkten, und schlang sie hinunter.
»Kauen und nicht schlucken!«, mahnte der Schamane.

»Ja! Ja!«
»Ganz ruhig!«
»Der ist tot! Der ist so gut wie tot! Der ist toooot!«
»Grimzhag, beruhige dich!«
»Dieser Steppenwurm! Verflucht!«
Glücklicherweise entfaltete der Kauwurzelsaft recht schnell seine Wirkung und der junge Brüller beruhigte sich wieder einigermaßen. Langsam klang sein Tobsuchtsanfall ab.
»Und nun, Grimzhag? Was willst du jetzt tun?«, wollte Zugrakk wissen.
Der Häuptling der Mazauk sah ihn missmutig an. Sein Unterkiefer schob sich nach vorne und zeigte eine Reihe grauweißer Reißzähne.
»Lasst mich nachdenken! Raus jetzt! Alle beide!«, knurrte Grimzhag.

Sämtliche Trolle, die die Orks in Karokum in ihren Gehegen hielten, standen nun unter noch strengerer Beobachtung. Allerdings waren es nur einige Dutzend. Die meisten dieser gefürchteten Kreaturen hatte Grimzhag in den Gehegen rund um Chaar-Ziggrath gelassen. Nachdem die Sicherheitsmaßnahmen erhöht und die Trolle keine Gefahr mehr darstellten, widmete sich Grimzhag einem viel größeren Problem – Grashrakk Khan.
Der verräterische Hobgoblinhäuptling war eindeutig als Feind der Mazauk identifiziert worden. Jetzt musste etwas geschehen. Zudem herrschte der Khan über einen Großteil der östlichen Steppen und sogar eine Reihe von Grünhautstämmen, die nur aus Orks bestanden, waren ihm tributpflichtig. Dieser Snag war zu mächtig und hatte sich als hinterlistige Schlange erwiesen, meinte Grimzhag, was bedeutete, dass er gezwungen war zu handeln.
»Willst du die Horde zusammenrufen und gegen Grashrakk Krieg führen?«, fragte Zugrakk und ging neben seinem Freund über die ersten gepflasterten Straßen von Karokum.
Inzwischen waren etwa drei Dutzend Wohnhäuser, in die einige von Grimzhags Hordenführern eingezogen waren, gebaut worden.
»Nein! Wir warten noch, Zugrakk. Grashrakk weiß nicht, wann ich seinen Steppenschnaps trinke, aber ich bin mir sicher, dass er damit rechnet, bald die Nach-

richt von meinem Tod zu bekommen. Allen Mazauk ist der Kontakt zu den Hobgoblins der östlichen Steppen untersagt, niemand verlässt unser Reich«, knurrte der junge Brüller.
»Abwarten? Warum das denn? Der Winter steht vor der Tür. Bald wird es unmöglich sein nach Osten zu ziehen und wir müssen verharren, bis der Schnee wieder weg ist. Wir verlieren doch nur Zeit. Lass uns diese Snags so schnell es geht angreifen«, drängte Zugrakk.
Grimzhag würgte. »Nein! Wir halten uns noch zurück. Bald wird es anfangen zu schneien und wenn der Schnee am höchsten liegt, dann greifen wir Grashrakk an!«
»Mitten im Winter?«
»Ja! Mitten im tiefsten Winter!«
Zugrakk grunzte verwirrt und antwortete: »Aber in dieser Zeit führt niemand Krieg. Das ist doch Wahnsinn.«
»Wir Mazauk schon! Genau deshalb greifen wir dann an, wenn die ganze Steppe zugeschneit ist. Damit wird Grashrakk Khan nämlich nicht rechnen«, betonte Grimzhag.
Sein Freund setzte sich auf einen Steinblock, der am Rande einer großen Baustelle lag, und ließ die Zunge heraushängen.
»Du hast immer nur verrückte Einfälle, Grimzhag. Der Winter ist die Zeit des Überlebens und nicht des Kämpfens. So hat es die göttliche Shubbuku einst entschieden, als sie die Welt ausgebrütet hat, oder etwa nicht?«
»Ach! Das ist Blödsinn! Sämtliche Götter werden stolz auf uns sein, wenn wir sogar im Winter kämpfen. Dann zählt unser Heldenmut nämlich doppelt.«
»Meinst du?«
»Aber natürlich! Nur die mutigsten Orks haben den Schneid, durch Schnee und Eis zu ziehen, um guten Krieg zu suchen. Goffrukk wird uns dafür mehr lieben als jeden anderen Stamm der Steppe«, erläuterte der Häuptling.
»So habe ich das noch nie gesehen. Aber vielleicht hast du ja Recht. Damit wären wir noch mutiger als alle anderen …«
»Genau, Zugrakk!«
»Einverstanden! Wann geht es los, Kumpel?«

Grimzhag entblößte die Fangzähne zu einem breiten Grinsen und hob die Klaue. Dann setzte er sich neben seinen Freund auf den Steinblock und bemerkte: »Wenn die ganze Steppe unter tiefem Schnee begraben liegt, dann fallen wir über Grashrakks Hobgoblins her. Die werden sich wundern.«

Zwei Monate dauerte es noch, bis es so heftig schneite, dass man kaum die Klaue vor Augen sehen konnte. Die weiten Ebenen rund um Karokum waren inzwischen mit einem eisigen, weißen Laken bedeckt und Grimzhag führte fast 40000 Krieger nach Osten. Die Grünhäute waren allesamt in dicke Warnoxfellmäntel gehüllt, froren aber trotzdem wie ein in der Eiswüste ausgesetzter Snag im Lendenschurz. Die Winter in den nördlichen Steppen waren die härtesten und kältesten in ganz Antariksa. Nur ein Wahnsinniger konnte in dieser finsteren Zeit eines Sonnenzyklus auf die Idee kommen, einen Feldzug zu beginnen. Das meinten jedenfalls viele der Krieger.
Dass sie Grimzhags Befehl dennoch nachkamen und ihm durch die verschneite Landschaft folgten, zeigte die Macht und den Einfluss, die der junge Orkkönig mittlerweile in der Steppe hatte. Zu Tausenden waren sie nach Karokum gekommen, um beim Kampf gegen den Verräter Grashrakk dabei zu sein. Mittlerweile wusste ein jeder Ork, dass der gerissene Hobgoblin versucht hatte, den großen Eroberer Grimzhag heimtückisch zu vergiften.
Der Heereszug erstreckte sich bis zum düsteren Horizont und marschierte unter einem von grauschwarzen Wolken bedeckten Himmel immer weiter in Richtung der östlichen Steppen. Doch die Krieger kamen nur langsam voran. Sie wateten unter größten Mühen durch das weiße Meer, welches endlos erschien. Oft steckten die Orks bis zu den Knien im Schnee und an manchen Stellen versanken sogar die Gnoggreiter bis zur Hälfte darin. Gelegentlich brach einer der Krieger vor Erschöpfung zusammen und erfror neben seinen vorbeiziehenden Kameraden. Vor allem die Goblins hatten furchtbare Opfer zu bringen, denn sie waren kleiner und weniger zäh als ihre orkischen Verwandten.
Müde flatterten die schwarzen und roten Banner der Horde im eisigen Wind, der über die Weiten heulte und pfiff, während es immer weiter voran ging. Grimzhag

ritt mit seinen Hordenführern und Zugrakk an der Spitze seiner Armee, die selbst in der tiefen Nacht weitermarschierte und kaum rastete, voraus.
Der Zug durch die niemals enden wollenden Weiten der Steppe dauerte fast 50 Sonnen und war die wohl kühnste militärische Unternehmung, die ein Orkkönig jemals gemacht hatte. Das meinte zumindest Grimzhag. Er schärfte seinen hungrigen und fast zu Tode gepeinigten Kriegern immer wieder ein, dass sie nun von den Göttern als Helden angesehen würden. Cuglakk der Weise, welcher von Grimzhag extra nach Karokum bestellt worden war, um die Horde mit Goffrukks Segen zu erfüllen, hatte das Gleiche gepredigt. Der alte Schamane hatte die Kriegerhaufen mit den unsichtbaren Kraftstrahlen der Götter, die er aus seinen Klauen abschießen konnte, noch härter, mutiger und stärker gemacht. Daran zweifelte kein einziger Ork oder Goblin und fühlte sich zugleich dem Feind weit überlegen.
So kämpfte sich die Horde Tag für Tag durch wirbelnde Schneestürme und finstere, eisige Nächte, um endlich die Zeltstadt des Grashrakk zu erreichen und den Verräter zu strafen. Als sie die östlichen Steppen erreicht hatte und das Lager der Hobgoblins schon in unmittelbarer Nähe war, hatte Grimzhags Armee mehr als ein Drittel ihrer Krieger verloren. Hunger, Kälte und Entkräftung hatten Tausende Orks und Goblins zu den Wirbeln der Seelen geschickt, wo sie von den Göttern nun lauthals begrüßt und bevorzugt behandelt wurden. Das war in der Tat ein Grund zur Freude, wie der Anführer der Mazauk meinte.
Nachdem er seiner Horde so viel Gutes getan und selbst schwer gefroren und gelitten hatte, stand der ehrgeizige Kriegsherr schließlich vor dem Lager seines Feindes. Hier draußen, in einiger Entfernung zur Zeltstadt des Khans, waren keine Hobgoblins anzutreffen. Sie hockten alle in ihren Zelten und Behausungen, um sich an den prasselnden Lagerfeuern zu wärmen und vor dem grausigen Winter zu verbergen. Ahnungslos saßen sie da – genau wie Grimzhag es erwartet hatte.

Die vielen Zelte in der Ferne wurden vom matten Schein der im Inneren flackernden Lagerfeuer erleuchtet. Eine stille, frostige Nacht lag über der verschneiten Steppe. Eben waren die Späher zurückgekommen und hatten berichtet, dass die Hobgoblins die Anwesenheit ihrer Feinde scheinbar noch immer nicht bemerkt hatten. Nun musste alles schnell und vor allem lautlos gehen. Kein Geschrei und

kein Lärm durften den Feind auch nur im Ansatz vor der bevorstehenden Katastrophe warnen. Das hatte Grimzhag ausdrücklich angeordnet, so dass seine Krieger nicht das leiseste Geräusch von sich gaben.
»Die scheinen alle zu pennen, diese dämlichen Snags!«, flüsterte Zugrakk und deutete auf die Zeltstadt.
»Nicht mehr lange, mein Lieber! Nicht mehr lange!«, knurrte Grimzhag kaum hörbar.
Einige Gnoggreiter mit großen Standarten und Laternen in ihren gefrorenen Klauen ritten aus der Horde heraus und postierten sich vor ihr. Grimzhag hob sein Schwert in die Luft, während die Gnoggreiter ausschwärmten, um das Hobgoblinlager einzukreisen. Dann rückte der Rest der Horde vor, schweigend und mit bemerkenswerter Disziplin. Nach einer Weile hatte sich die Orkarmee in unmittelbarer Nähe der Zeltstadt formiert und wartete auf Grimzhags Zeichen zum Angriff.
»Viel Spaß, Zugrakk!«, sagte der junge Brüller und sein Freund schielte grinsend zu ihm herüber.
»Werde ich haben!«, kam zurück.
Grimzhag hob sein Schwert erneut in die Höhe und streichelte dann seinen Gnogg. Kurz darauf flogen einige Brandpfeile gen Himmel – das Signal zum Angriff auf die schlafende Zeltstadt.
Augenblicklich stürmten die Grünhäute wie eine Masse dunkler Schatten los und kamen einem tobenden Schneegestöber gleich über das Lager ihrer Feinde.
Grimzhag und Zugrakk ritten direkt auf einige Zelte zu und begannen plötzlich, wie von Sinnen zu brüllen. Die übrigen Orks und Goblins, die nun in das schlafende Hobgoblinlager strömten, taten es ihnen gleich und kurz darauf erfüllte ein furchtbarer Lärm die gesamte Zeltstadt.
Einige schlaftrunkene Grünhäute schauten verdutzt aus ihren Zelten heraus und gingen nach draußen. Neben ihnen tauchte Grimzhags schnaubendes Gnogg und dessen knurrender Reiter auf. Dann sauste das Breitschwert des Häuptlings auch schon auf den Schädel des ersten Hobgoblins nieder und spaltete ihn mit einem leisen Knacken. Die übrigen Feinde schrieen panisch auf, während immer mehr ihrer Stammesgenossen um sie herum aus den Zelten kamen.

Zugrakk wütete derweil bereits wie ein Berserker, er ließ sein Gnogg eine Gruppe von Hobgoblins niederwalzen. Brüllend sprang er von seinem Reittier herunter und hackte die am Boden liegenden Gegner in Stücke.
Grimzhag ritt indes ein schäbiges Zelt über den Haufen und schlachtete dessen unglückliche Bewohner ab. Hinter ihm drangen seine Orks in die Behausungen der Hobgoblins ein, um alles niederzumetzeln.
»Brennt die Zelte ab!«, rief Grimzhag und seine Krieger steckten diese mit ihren Fackeln in Brand.
Der Mazaukhäuptling stieg von seinem Gnogg ab, steckte sein Schwert in die Scheide und nahm eine riesige Zweihandaxt vom Rücken, um damit auf die verschreckten Hobgoblins vor sich loszugehen. Er schwang die brutale Waffe und sah mit Genugtuung auf die blutigen Wolken, welche sie aufspritzen ließ, während sie sich durch Knochen und Fleisch fraß.
Ein keuchender Hobgoblin, dem Grimzhag den Arm abgeschlagen hatte, wand sich auf dem Boden und kroch durch den blutgetränkten Schnee. Der junge Brüller zückte sein Messer, beugte sich zu der verletzten Grünhaut herab und hielt es ihr an die Kehle.
»Ihr wolltet mich vergiften, ihr dreckigen, kleinen Snags! Hä?«, zischte er dem Verwundeten ins Ohr.
»Ich habe dir nichts getan, Ork! Was willst du von mir?«, jammerte der Hobgoblin.
»Wolltet mich vergiften! Snagbrut! Dafür sterbt ihr jetzt alle! Verräterpack!«, schnaubte Grimzhag und schnitt seinem Opfer die Kehle durch.
Zufrieden grunzend fühlte er die Wärme des aus dem aufgeschlitzten Hals sprudelnden Blutes und leckte sich die Klaue ab. Dann schnappte er sich wieder seine Axt. Der Häuptling suchte weitere Hobgoblins, die er erschlagen konnte. Das Massaker zwischen den Zelten sollte noch bis zum Morgengrauen andauern.
Die verfeindeten Grünhäute hatten keine Chance gegen die aus der eisigen Dunkelheit kommenden Angreifer gehabt und waren zu Tausenden niedergemetzelt worden. Wo man hintrat, lagen tote Hobgoblins und der Schnee rund um die Steppensiedlung hatte eine blutrote Farbe angenommen. Das Cramogglager der Zeltstadt brannte inzwischen ebenfalls und Grimzhags Krieger hatten auch dort sämtliche Snagweibchen einschließlich ihrer Jungen erschlagen.

Eines war den Mazauk und ihren Verbündeten jedoch nicht gelungen: Grashrakk Khan zu fangen. Dieser hatte sich im Laufe jener blutigen Nacht nämlich noch rechzeitig zur Flucht gewandt und war mit einigen seiner Leibwächter in der Steppe verschwunden. Grimzhag tobte, als er erfuhr, dass sein Rivale entkommen war. Grashrakks Zeltstadt und der größte Teil seiner Krieger waren jedoch der Wut der Angreifer zum Opfer gefallen. Dies war der Anfang eines langen und ermüdenden Kampfes.

Der Feldzug gegen die Hobgoblinstämme der östlichen Steppen dauerte letztendlich fast einen ganzen Sonnenzyklus. Grashrakk Khan war mit einigen Hundert seiner Krieger in die Scythberge nahe der großen Eiswüste geflohen und Grimzhags Horde folgte ihm in das wilde, kalte Land.
Nach einem langen und mühsamen Marsch durch die Einöden des Nordens und die vereisten Scythberge brach Grimzhag die Verfolgung zunächst ab und kehrte nach Süden zurück. Hier unterwarf er einige Ork- und Goblinstämme und machte sie den Mazauk tributpflichtig. Mit einigen Stämmen der Menschennomaden, die ebenfalls in den östlichen Steppen umherzogen, stellte er erste Kontakte her. Schließlich schloss er mit ihnen sogar ein Bündnis gegen die Hobgoblins.
Dann kehrte die erschöpfte Horde wieder nach Karokum zurück, um sich sich von den Strapazen der Kämpfe und Märsche durch die Weiten des Ostens zu erholen. Im Hochsommer des folgenden Jahres marschierte Grimzhag an der Spitze einer großen Streitmacht wieder zurück in die von den Hobgoblins kontrollierten Steppen und unterwarf eine Reihe weiterer Grünhautstämme. Die meisten von ihnen ließen es angesichts der schlagkräftigen Armee des Mazaukhäuptlings nicht auf einen Kampf ankommen und schlossen sich ihm mehr oder weniger freiwillig an.
Grashrakk Khan war jedoch noch immer verschwunden, er lagerte mit seinen Kriegern nach wie vor in den zerklüfteten Scythbergen. So kam Grimzhag nicht umhin, seine Truppen noch einmal in den Norden zu führen, um den mächtigsten Hobgoblinhäuptling endlich in die Knie zu zwingen. Nach einer langen und erschöpfenden Jagd durch die Berge gelang es ihm schließlich, Grashrakk einzu-

fangen und die Reste seiner Horde zu vernichten. Den Khan ließ Grimzhag jedoch am Leben, um ihn anschließend in Karokum verhören zu können.
Am Ende kehrte Grimzhags Heer siegreich in die heimatliche Steppe zurück und führte den Verräter mit sich. Dieser hatte nun endgültig all seine Macht verloren und hoffte darauf, dass ihn Grimzhag nicht hinrichten ließ. Doch das hatte dieser nicht vor, denn er ahnte bereits, dass hinter dem Mordanschlag auf ihn mehr steckte, als nur ein gewöhnlicher Konflikt zwischen zwei rivalisierenden Grünhautstämmen. So ließ er Grashrakk zunächst am Leben und warf ihn in den tiefsten Kerker seines Herrscherhauses.

Diesmal war Zaydan Shargut selbst in die Dunklen Lande gereist, um sich mit Baudrogg dem Zornigen zu treffen. Der berbische Kaufmann hatte sich die seidene Robe eines kaiserlichen Würdenträgers aus dem fernen Manchin übergezogen und gab sich vor dem inzwischen recht zahm gewordenen Orkkönig auch als solcher aus. Da der Großhändler nicht nur einen untrügerischen Sinn für lohnende Geschäfte, sondern auch ein außerordentliches Sprachtalent besaß, war dies die ideale Rolle für ihn. Das Orkisch der Dunklen Lande, welches hier sämtliche Grünhautstämme mit mehr oder weniger voneinander abweichenden Dialekten sprachen, beherrschte Zaydan schon seit Jahren nahezu akzentfrei. Und selbst das weniger weit verbreitete und natürlich recht ähnliche Steppenorkisch, konnte der gerissene Kaufmann zumindest ansatzweise sprechen.
Nun saßen sich der recht korpulente Baudrogg und sein ständig lächelnder Gast im Thronsaal des Königs an einem kleinen Tisch gegenüber. Zaydan bemühte sich, das äußerst zähe, fast ungewürzte Felshundfleisch, welches bei den örtlichen Grünhäuten als Delikatesse galt, mit einem nicht allzu verzogenen Gesicht herunter zu würgen.
»Wollt Ihr noch ein Stück?«, fragte Baudrogg freundlich und machte schon Anstalten, einen Goblindiener herbeizuwinken.
Shargut hob blitzartig die Hand. »Nein, vielen Dank, werter Baudrogg. Ich habe wirklich keinen Hunger mehr.«
»Hat es Euch denn geschmeckt?«, kam zurück.

Zaydan bemühte sich um eine halbwegs glaubwürdige Antwort. »Ja, natürlich. Es ist mal etwas anderes als die Speisen, die man in Manchin serviert bekommt.«
»Wir Orks essen eben gerne deftig«, grunzte Baudrogg belustigt und beugte sich dann ein wenig nach vorn.
»Nun sagt mir, Gesandter Kao-Than aus Manchin, was erwartet Ihr von mir?«
Zaydan faltete die Hände und sah den Ork würdevoll an. »Ich bin heute persönlich zu Euch gekommen, mächtiger Brüller, um Euch noch einmal eindringlich vor König Grimzhag zu warnen. Hat dieser Tyrann inzwischen schon Kontakt zu Euch aufgenommen?«
Baudrogg würgte. »Nein, bisher lässt uns die Snagschnauze in Ruhe. Warum sollte er auch Kontakt zu mir aufnehmen?«
»Ich meinte, ob dieser Grimzhag Euch schon seine Gesandten geschickt hat, um von Euch die gleichen hohen Tribute und Abgaben zu verlangen, wie von den Orkstämmen, die bereits unter seinem Joch leben müssen?«, hakte Shargut nach.
»Tribute?« Der Orkkönig lachte grimmig. »Ich schneide seinen Gesandten persönlich den Hals durch, wenn sie auch nur einen Fuß in meine Burg setzen.«
»Ihr seid mutig und ehrenvoll, Wütender. Ich kann nur bewundern, wie aufrecht Ihr angesichts der drohenden Gefahr im Norden Eures Reiches geblieben seid«, schmeichelte Zaydan der trotzigen Grünhaut.
»Ich lasse mir von diesem dahergelaufenen Ork doch keine Befehle geben, Menschling. So wahr ich Baudrogg heiße – niemals!«, knurrte der Häuptling.
»Dann wartet Grimzhag vermutlich ab. Das ist seine übliche Taktik, bevor er über ein anderes Volk herfällt. So hat er es auch bei seinen Nachbarstämmen in der Steppe getan. Erst verhielt er sich ruhig und dann griff er ohne jede Vorwarnung an. Denkt doch nur an die Khuzbaath und …«, bemerkte Zaydan mit betroffener Miene.
»Die Khuzbaath!«, raunte Baudrogg. »Erwartet bloß nicht, dass ich Mitleid mit den Schrumpflingen habe, Kao-Than. Die Sklavenfängertrupps dieser elenden Bartwichte haben oft genug die Grenze zu meinem Reich übertreten und meine Stammesbrüder verschleppt, um sie in ihren Minen verrecken zu lassen. Ich habe kein Problem damit, dass dieser Grimzhag die Khuzbaath vernichtet hat. Glaubt mir, damit hat kein Ork ein Problem!«

»Ich meinte ja auch nur …«, brummte Zaydan und ärgerte sich, dass er das falsche Thema angeschnitten hatte.
»Ich habe bereits mit einigen der anderen Häuptlinge gesprochen. Sie alle stehen dem fremden Ork aus dem Osten nicht gerade mit großer Zuneigung gegenüber, aber so lange er sich ruhig verhält, sehe ich keinen Grund, einen Krieg anzufangen«, meinte der König und wischte sich ein paar Tropfen Pilzbier von der Unterlippe.
Sein Gast spielte überrascht. »Es ist natürlich Eure Sache, mächtiger Brüller. Ich kann Euch aber nur warnen. Wenn Grimzhag Frieden vortäuscht, dann wetzt er meistens schon im Stillen sein Messer. Daher ist es dringend ratsam, mit den anderen Orkhäuptlingen ein Bündnis gegen ihn zu schmieden. Auf die Hilfe des Reiches von Manchin in Form von Gold und hochwertigen Waffen könnt Ihr jederzeit zählen, verehrter Baudrogg.«
Nachdenklich grummelte die Grünhaut vor sich hin und betrachtete den Menschen am anderen Ende des schäbigen Tisches, dessen Oberfläche mit zahllosen kleinen Macken und Schrammen übersät war.
»Man sagt immer, dass die meisten Manchinen Schlitzaugen und gelbe Haut haben. Manche sind aber auch hellhäutig und hochgewachsen. Ihr aber seht überhaupt nicht wie ein Manchine aus, Kao-Than«, meinte Baudrogg dann.
Zaydan reagierte sofort. »Ja, es gibt diese zwei Arten von Manchinen, von denen Ihr gerade gesprochen habt. Aber es gibt auch noch andere. Meine Mutter ist eine Adelige aus dem fernen Kurast und mein Vater ein Fürst aus der Provinz Mei-Kangtse.«
»Aus Kurast? Über dieses Land weiß ich nichts. Das ist zu weit von Morkfort weg«, grunzte die Grünhaut und erschien wieder etwas freundlicher.
»Dann werdet Ihr Euch also um ein Bündnis gegen diesen Tyrannen in Chaar-Ziggrath bemühen, nicht wahr?«, lenkte der Berbianer ab.
»Ich denke schon«, antwortete der Ork. »Bevor er eines Tages wirklich mit seiner Horde vor den Toren meiner Stadt steht, sollte ich etwas tun. Ja, das ist offenbar notwendig.«
»Es ist immer besser, wenn man sich frühzeitig mit einer Gefahr auseinandersetzt, König Baudrogg. Und vergesst nicht, dass Euch das Imperium von Manchin ganz

sicher helfen wird, wenn es zum Konflikt kommt«, sagte Zaydan. »Sollte dieser Steppentyrann wirklich so dumm sein und sich mit uns beiden anlegen, dann wird Chaar-Ziggrath am Ende Eure schöne Hauptstadt sein, mächtiger Brüller. Das kann ich Euch schon heute versprechen.«

Orkische Übereinkunft

»Es wird wieder Zeit für einen Nagel!«, fauchte Grimzhag mit einem sadistischen Lächeln.

»Kein Problem, Kumpel! Sehe ich auch so!« Zugrakk zog einen langen, spitzen Nagel aus seiner Tasche und beugte sich zu Grashrakk Khan herab.

Der Hobgoblinsfürst saß an einen Stuhl gefesselt in einem modrigen Kellerraum des Orkpalastes und schrie sich die Seele aus dem Leib.

»Ich habe dir nichts getan, Grimzhag! Bitte nicht! Ich habe doch schon alles gesagt!«, wimmerte er.

Neben dem gepeinigten Khan stand ein riesenhafter Ork mit einem glühenden Brandeisen in der Klaue und wirkte gelangweilt.

»Kann ich jetzt auch mal was machen, Herr?«, brummte er verärgert.

»Erst die Nägel, Grumrax! Immer mit der Ruhe!«, herrschte ihn Grimzhag an.

»Genau! Erst einmal bin ich dran!«, fügte Zugrakk hinzu.

»Ihr seid völlig wahnsinnig! Bitte nicht!«, jaulte Grashrakk.

»Ganz ruhig, einfach stillhalten, tut auch fast nicht weh …«, murmelte Zugrakk konzentriert, die Nagelspitze an der Kniescheibe des Khans ansetzend.

Kurz darauf hatte er das spitze Eisen durch dessen Knochen getrieben und Grashrakk schrie vor Schmerz so laut auf, dass es durch ganz Karokum hallte. Nun steckten schon drei blutverschmierte Nägel in seiner Kniescheibe. Während der Gefangene heulte wie ein Ruumph am Spieß, sah Grimzhag gelassen auf ihn herab und leckte sich über die Fangzähne.

»Also, mein Freund, warum wolltest du mich vergiften?«, knurrte er.

»Kann ich jetzt vielleicht auch mal …«, erkundigte sich der Orkkrieger mit dem Brandeisen, doch der König winkte ab.

»Ja, gleich! Wenn er jetzt nicht redet, dann darfst du auch mal, Grumax!«

»He! He!«, kam zurück und die bullige Grünhaut ließ ihren Oberkörper erwartungsvoll vor und zurück wippen.

»Aber ich habe doch noch einen ganzen Haufen Nägel in der Tasche, Grimzhag«, beschwerte sich Zugrakk.

»Ruhe jetzt! Alle beide! Rede endlich, Grashrakk! Warum wolltest du mich vergiften?«, schnaubte Grimzhag in Richtung des unglücklichen Khans.
»Shubbuku soll eure Eingeweide fressen!«, antwortete dieser trotzig. Dann drehte er den Kopf weg.
»Geht das schon wieder los«, stöhnte der Mazaukhäuptling genervt und wandte sich an Grumax.
»Ich würde gerne noch den einen oder anderen Nagel verarbeiten …« Zugrakk bot seine helfende Klaue an.
»Nein! Diesmal ist Grumax dran!«, brummte Grimzhag.
»Ihr seid völlig irre! Ich war euer Freund!«, kreischte der Hobgoblin, als sich das Brandeisen seinem Oberkörper näherte.
»Grumax und ich könnten ja auch zusammenarbeiten. Ich mit den Nägeln und er mit …«, schlug Zugrakk vor.
»Nein!«, unterbrach ihn der Mazaukhäuptling.
»Du hast den Snag schon die ganze Zeit gequält. Lass mich jetzt auch mal was machen«, quengelte der Orkwächter.
Einen kurzen Augenblick später bohrte sich die glühende Spitze des Brandeisens in Grashrakks Oberarm und dieser brüllte so laut, dass Grimzhag beinahe das Trommelfell platzte. Der Gestank von verbranntem Fleisch stach in seine Nase, was den jungen König zu einem breiten Grinsen veranlasste.
»Hobgoblinbraten … das wäre was …«, knurrte er. »Vielleicht sollten wir dich auffressen, du Verrätersnag!«
»Ich mach einfach weiter, ja?«, sagte Grumax.
»Sicher! Nur zu!«, antwortete sein Herr nüchtern.
Es verging noch eine Weile und Grashrakk schrie unter furchtbaren Schmerzen den ganzen Palast zusammen. Nach einer Behandlung mit Grumax Brandeisen war Zugrakk noch einmal an der Reihe und versuchte den gepeinigten Khan mit seinen Nägeln etwas gesprächiger zu machen. Als dieser aber noch immer nichts verraten wollte, erwies sich Zugrakk als Ork, der stets mitdachte, und machte einen Alternativvorschlag.
»Ich könnte ihm ja auch mit dem Hammer die Zehen kaputtschlagen. Das tut bestimmt verdammt weh«, bemerkte er.

»Hervorragende Idee!« Solchen Eifer lobte sich der Orkkönig.
In diesem Moment kollabierte Grashrakks Widerstandsgeist und der verletzte Hobgoblin begann leise zu fiepen. Er winselte Grimzhag um Gnade an und sah flehend zu ihm herauf.
»In Ordnung, ich werde jetzt alles sagen«, keuchte er. »Ein Menschling aus Manchin hat mir viel Gold geboten, wenn ich dich beseitige. Das ist die Wahrheit, Wütender.«
Enttäuscht legte Zugrakk den Hammer auf den Boden. »Dann eben nicht.«
»Weiter!«, knurrte der junge Brüller und starrte Grashrakk grimmig an.
»Sie wollten mir Gold geben und einen Kriegszug gegen dich finanzieren. Du solltest sterben … dieser Manchine wollte es …«, jammerte der Khan.
»Was war das für ein Manchine? Etwa ein Händler?«, hakte Grimzhag nach.
Der Gefangene würgte verneinend. »Er hat mir erzählt, dass ihn der Kaiser selbst geschickt hat. Was weiß ich, ob das stimmt. Jedenfalls hat er mir viel Gold geboten. Es tut mir leid, großer König!«
»Ja, jetzt auf einmal, du Drecksnag!«, grollte Zugrakk.
»Ich will alle Details hören, Grashrakk. Wenn du mir alles erzählst, dann werde ich dich nicht töten lassen. Aber du bleibst mein Gefangener, das ist dir hoffentlich klar«, brummte der König mit ausdrucklosem Gesicht.
»Ich … ich sage alles, großer Grimzhag …«, stöhnte der Khan mit schmerzverzerrtem Gesicht und war sichtlich erleichtert, dass die Qualen ein Ende hatten.

Arruku, die Ausbrüterin von Grimzhags kleinem Sohn, lächelte liebevoll und ließ ihren Kleinen auf seinen stolzen Erzeuger losstürmen. Neben ihr stand Umazu, jene Cramogg, die den weiblichen Nachwuchs des Orkkönigs zur Welt gebracht hatte. Die beiden Jungorks hatten noch keine Namen, denn erst wenn sie sieben Sonnen alt waren, waren sie laut orkischer Tradition würdig, einen zu tragen. Der kleine Sohn würde dann ins Lager der Krieger hinüberwechseln und die Tochter bei ihren Geschlechtsgenossinnen bleiben, um zu einer echten Cramogg erzogen zu werden.
»Grimzhag!«, rief der grauäugige Jungork und hämmerte mit seinen kleinen Fäusten auf den Oberschenkel seines Erzeugers ein.

»Mein kleiner Brüller! Komm her!«, grunzte der fröhliche Häuptling voller Stolz und biss dem Winzling liebevoll in die Backe. Dann begrüßte er seine vor Freude fiepende Tochter, deren Augen fast weißgrau waren.
»Meine kleine Cramogg! Na, hast du mich vermisst?«
Zugrakk und Soork standen neben dem König und sahen gerührt dabei zu, wie dieser nun auch Arruku und Umazu begrüßte. Vor allem die schöne Arruku, eine hochgewachsene Cramogg mit langen Beinen und zarten, hellen Fangzähnen, wurde von Grimzhag besonders liebevoll gebissen. Sie knurrte und brummte hingebungsvoll und biss sanft zurück.
»Wie geht es euch?«, fragte der Häuptling.
»Dein Nachwuchs wächst und gedeiht, Grimzhag. Die beiden sind sehr klug und werden eines Tages große Kämpfer und Brutbäuche werden«, antwortete Arruku und leckte sich über die schmalen Lippen.
Umazu, der der König etwas weniger Aufmerksamkeit als ihrer jüngeren und hübscheren Geschlechtsgenossin widmete, brummte zustimmend, obgleich sie recht neidisch wirkte.
»Aaaah!« Grimzhags kleiner Sohn war außer sich vor Freude, dass ihn sein Erzeuger besuchte. Er schnappte sich einen kleinen Stock und ging damit auf den lachenden Häuptling los. »Nimm das, Snagschnauze!«
Der junge Brüller wich dem Schlag aus und ließ seinen Sprössling ins Leere laufen. Dieser griff jedoch unbeirrt weiter an und sprang auf ihn zu. Grimzhag schnappte sich den übereifrigen Winzling mit seiner Klaue und hob ihn hoch.
»Na, willst du schon kämpfen, du kleines Schnappmaul?«
»Ich will endlich zu den Kriegern! Und ich will ein Schwert!«, piepste der Nachwuchsork und trat seinem Vater so fest er konnte gegen die Brust.
»Er ist wirklich süß. Ich war als Kind nicht so ausgeglichen«, bemerkte Zugrakk.
»Er ist eben ganz der Vater. Ruhig, nachdenklich und sehr gut erzogen«, meinte Soork.
»Kennst du schon das schnaubende Gnogg?«, fragte Grimzhag seinen Sprössling.
»Nein, was ist denn das?«, grunzte der Kleine.
»Was das ist?« Der Häuptling lachte brüllend auf und stellte seinen zappelnden Sohn vor sich auf den Boden. Dann beugte er sich herab und warf ihn sanft mit

einem Kopfstoß gegen den Bauch um. Der Kleine kippte nach hinten und landete auf den Rücken. Quiekend vor Freude richtete er sich wieder auf und Grimzhag stieß eine Reihe von Knurr- und Grunzlauten aus.
»Das hat mein Vater auch immer mit mir gespielt. Allerdings hat er mir meistens direkt eine kleine Kopfnuss verpasst«, schwärmte Zugrakk und seine rötlichen Augen leuchteten bei der Erinnerung an seine Jugend auf.
Kurz nachdem er einst im Alter von sieben Sonnenzyklen ins Kriegerlager gekommen war, hatte seinen Vater ein wütender Warnoxbulle auf der Jagd erwischt und ihn zum Wirbel der Seelen geschickt. Zugrakks Austrägerin lebte allerdings noch und er wollte sie heute im Cramogglager aufsuchen, um ihr von seinen neuesten Heldentaten zu berichten. Sein Freund hatte sich ebenfalls vorgenommen, seiner Mutter Lazuku am Abend einen Besuch abzustatten.
Während Grimzhags kleine Tochter fragend ihren Erzeuger betrachtete, rangelten der König und sein Sohn fröhlich im Gras der Steppe. Irgendwann kam Grimzhag zu Zugrakk und Soork zurück und flüsterte: »Was mache ich denn mit der kleinen Cramogg? Hast du eine Idee, Schamane?«
Der Geistesbegabte überlegte. »Kleine Cramogg mögen keine Kampfspielchen und fangen immer sofort an zu fiepen, wenn man zu grob ist. Vielleicht kannst du ihr etwas erzählen …«
»Was denn, Soork?«
»Was du so machst halt …«, antwortete der Schamane.
»Soll ich ihr erzählen, wie wir die Khuzbaath vernichtet haben?«
»Nein, das hören kleine Cramogg auch nicht gerne. Erzähle ihr einfach etwas anderes. Nichts über Krieg!«
»Aber …« Grimzhag war ratlos – und Zugrakk erst recht.
Soork grinste. »Ich hab's. Ich komme mit und erzähle ihr die Geschichte vom kleinen Ruumph. Die ist wirklich witzig und auch nicht so gewalttätig. Jedenfalls nicht so sehr, wie die anderen Orkmärchen.«
»Vielen Dank! Du hast mir sehr geholfen«, murmelte Grimzhag leise und ging mit dem Schamanen zu seiner Tochter herüber. Diese sah ihn mit ihren großen, grauen Äuglein an und brummte vor sich hin.

»Komm mit, Kleine! Der liebe Soork erzählt dir jetzt eine Geschichte und dein Erzeuger sitzt daneben. Na, ist das toll?«, grunzte der Orkkönig.
»Ja!«, kam zurück.
»Der Rest von euch kommt auch mit!«, befahl Grimzhag. Zugrakk, Arruku, Umazu und der kleine Sohn folgten dem hünenhaften Häuptling in ein geräumiges Zelt. Jetzt musste die kleine Cramogg irgendwie unterhalten werden. Das war für den jungen Brüller eine schwierigere Aufgabe, als ein Feldzug gegen sämtliche Völker Antariksas.

Mit größtem diplomatischem Geschick war es Grimzhag in den letzten Monaten gelungen, die wichtigsten Stämme der Menschennomaden in den westlichen Steppen auf seine Seite zu ziehen, sich mit ihnen friedlich zu einigen oder sie zu Bündnispartnern zu machen. Inzwischen bekam Grimzhag sogar Waffenhilfe von mehreren großen Reiterstämmen, sofern es gegen einen gemeinsamen Gegner ging. Damit hatte der junge Brüller, entgegen allen orkischen Traditionen, einen weiten Teil der Steppe rund um das Siedlungsgebiet seines Stammes ohne Gewalt befriedet und eine Vielzahl zukünftiger Kämpfe verhindert.
Doch in den Dunklen Landen konnte er derartige Erfolge bisher kaum vorweisen. Zwar ließen ihn die anderen Grünhautstämme zunächst in Ruhe und vermieden bewaffnete Auseinandersetzungen, doch war es Grimzhag nicht verborgen geblieben, dass vor allem König Baudrogg und eine Reihe weiterer Häuptlinge der sesshaften Orks ihm mit zunehmender Abneigung gegenüber standen.
Für das, was er jetzt plante, mussten diese Probleme allerdings zuvor gelöst werden und Grimzhag hoffte, dass es ihm erspart bleiben würde, gegen seine Artgenossen in den Krieg ziehen zu müssen.
Schließlich reiste er mit einer großen Gruppe seiner Leibwächter, seinem besten Freund Zugrakk und Cuglakk dem Weisen nach Morkfort, um dort mit Baudrogg dem Zornigen ins Gespräch zu kommen.
Als er die zerfallene, alte Orkstadt endlich erreicht hatte und man ihm Einlass gewährt hatte, empfing ihn Baudrogg in seinem schäbigen Herrscherhaus, begleitet von seinen besten Kriegern.

»Der König aller Orks höchstpersönlich!«, stieß der König von Morkfort aus und lachte brüllend auf, während seine Leibwächter drohend zu knurren anfingen.
Grimzhag richtete seinen Blick auf den Boden und zeigte dadurch seinem Rivalen Respekt. Das hatte dieser vom »König aller Orks« nicht erwartet und sah seinen Gast für einen Moment fragend an.
»Ich danke Euch, Wütender, dass Ihr mir diese Audienz gewährt. Es wird Zeit, dass wir einmal persönlich miteinander sprechen«, sagte Grimzhag in aller Höflichkeit.
»Wird es das, junger Brüller?«, brummte Baudrogg und starrte ihn skeptisch an.
»Ich weiß, dass die Karawanen der Menschlinge inzwischen durch Euer Gebiet reisen dürfen, aber das akzeptiere ich«, stellte Grimzhag klar.
»Es wird dir auch nichts anderes übrig bleiben, König aller Orks! Denn Morkfort gehört mir und die Stämme hier zahlen an mich Tribut!«, gab Baudrogg zurück und klopfte sich auf die Brust.
»Dies ist Euer Gebiet, mächtiger König, und nicht meines. Daher muss ich Eure Politik respektieren. Durch mein Reich werden unsere Feinde, die Menschlinge, jedoch nicht mehr reisen dürfen«, knurrte Grimzhag mit Nachdruck.
»Das kannst du halten, wie du willst, Mazaukhäuptling! Ich mache jedenfalls Geschäfte mit wem ich will!«, donnerte der Orkkönig.
»Der hat ein ganz schön großes Maul, dieses Gnogggesicht!«, zischte Zugrakk von der Seite, doch Grimzhag legte ihm sofort die Klaue in den Nacken und er musste den Thronsaal verlassen.
»Es geht mir nicht darum, Euch Vorwürfe zu machen, Zorniger. Nein, ich möchte mit Euch ein gutes Verhältnis haben und wünsche keine Feindschaft zwischen uns!«, erklärte der Häuptling.
»Aha! Keine Feindschaft, großer Herrscher?«, provozierte Baudrogg und verzog mürrisch sein Gesicht. »Da habe ich aber andere Dinge gehört!«
»Was habt Ihr denn gehört?« Grimzhag hob beschwichtigend die Klauen.
»Ich habe gehört, dass du einen Angriff auf Morkfort vorbereitest, denn du willst doch zum König aller Orks werden, nicht wahr?«, kam zurück.

»Das sind Lügen, die Euch sicherlich die Menschlingshändler erzählt haben, um uns gegeneinander aufzuhetzen. Haben sie Euch schon Gold und Waffen geliefert – genau wie sie es damals bei uns Mazauk getan haben?«, entgegnete Grimzhag.
Baudrogg wirkte verdutzt und schnaufte verlegen. Er kratzte sich nachdenklich am Kinn und sah dann zu seinen Leibwächtern herüber.
»Ich kann nichts Schlechtes über diese Menschlinge sagen. Sie haben ihre Versprechen bisher alle eingehalten, junger Brüller«, betonte er.
»Dann beliefern sie Euch also mit Waffen und versuchen, Euch gegen mich aufzustacheln, wie?«, hakte Grimzhag nach und brummte verärgert.
Baudrogg ging nicht darauf ein. Er fragte: »Wie hast du das eben gemeint, Steppenkönig? Haben die Menschlinge euch Mazauk etwa betrogen?«
»Ich werde Euch alles erzählen, wenn Ihr mir die Chance dazu gebt. Danach werdet Ihr hoffentlich einsehen, dass uns diese Händler nicht nur hassen und verachten, sondern auch einen Krieg zwischen uns anzetteln wollen. Man darf diesen Menschlingen nicht trauen! Niemals! Kein Ork sollte so etwas tun!«
»Wenn du glaubst, dass ich mich dir unterwerfe, dann können wir diese Angelegenheit gerne auf dem Schlachtfeld klären. Aber nach alter Orktradition und ohne irgendwelche Heimlichtuerei«, giftete Baudrogg herausfordernd.
»Wir sollen uns also gegenseitig erschlagen und die Menschlinge dann über unsere Dummheit lachen lassen, Wütender?«
»Ich bin der König von Morkfort und das werde ich auch bleiben, junger Brüller!«, grollte dieser.
»Das sollt Ihr auch, mächtiger Baudrogg. Ich will Morkfort nicht erobern oder Euch angreifen. Ich gebe Euch mein Wort. Aber ich will Euch überzeugen, mit mir zusammen zu arbeiten und nicht mit den Menschlingen. Wir Orks müssen uns endlich zusammentun und dürfen uns nicht länger von den Menschlingen an der Schnauze herumführen lassen. Lasst mich Euch von meinen Erfahrungen mit diesen Händlern erzählen, Zorniger!«
Baudrogg wirkte mittlerweile etwas entspannter und freundlicher. Dann brummte er sogar zustimmend. Grimzhag durfte ein wenig näher kommen.
»Bringt mir und meinen Gästen ein Fass Pilzbier! Vorwärts!«, rief er in Richtung seiner Krieger und diese verließen sofort die Halle.

»Dann erzähle mir mal deine Geschichte, Häuptling der Mazauk!«, rief Baudrogg und entblößte die Fangzähne zu einem Lächeln.

Es gelang Grimzhag im Zuge mehrerer Besuche, Baudroggs Vertrauen zu gewinnen und der anfangs recht unfreundliche und streitbare König erwies sich zunehmend als eigentlich vernünftiger und netter Ork. Der junge Häuptling klärte den König von Morkfort, der auch zu den Grauäugigen gehörte, über den wahren Charakter der Menschen auf. Dabei zeichnete Grimzhag zwar das stark verzerrte Bild einer Art von geborenen Lügnern, Betrügern und hinterhältigen Mördern, doch das gehörte zu seiner Überzeugungsstrategie dazu.
Grimzhag selbst hatte seine Ansichten bezüglich der Menschen inzwischen etwas revidiert und war sich durchaus im Klaren darüber, dass es unter ihnen auch ehrenhafte, tapfere und vertrauenswürdige Exemplare gab und nicht nur Gestalten wie Zaydan Shargut. Aber das spielte für ihn bei seinen langen Gesprächen mit König Baudrogg keine Rolle und er betonte vielmehr die Notwendigkeit der orkischen Einheit gegenüber dem gemeinsamen Feind. Baudrogg selbst wusste nicht viel über die glorreiche Geschichte des Orkvolkes und schließlich kam Grimzhag noch einmal in Begleitung von Cuglakk zurück, welcher diesmal einen ausführlichen Vortrag über die vielen Verbrechen der Menschen an den Grünhäuten und die großen Orkreiche der Vergangenheit hielt.
Grimzhags geschickte Diplomatie und seine Überredungskünste, die seinen Kampffertigkeiten inzwischen in Nichts mehr nachstanden, schafften es letztendlich, den König von Morkfort zu einem Verbündeten der Mazauk zu machen.
Baudrogg untersagte es daraufhin den Händlern aus dem Osten, sein Reich weiter zu durchqueren und stellte jeden Kontakt zu den Menschen ein. Als er Grimzhag nach einigen Monaten im Gegenzug im Palast von Chaar-Ziggrath besuchte, wurde er nicht nur mit Gold beschenkt, sondern auch von einer Masse jubelnder Grünhäute empfangen.
Tief beeindruckt von den prunkvollen Gebäuden der Khuzbaath, die jetzt von Orks bewohnt wurden, ließ er sich durch die ehemalige Hauptstadt der Kleinwüchsigen führen und wohnte in der großen Tempelpyramide im Herzen der Stadt sogar einem Opferritual für die wichtigsten Orkgötter bei.

Nun hatte Grimzhag einen der einflussreichsten Häuptlinge der sesshaften Grünhäute im Süden der Dunklen Lande auf seine Seite gezogen und konnte den menschlichen Händlern damit einen erneuten, empfindlichen Schlag versetzen.
Nach und nach kamen auch einige andere Orkkönige als Besucher nach Chaar-Ziggrath und Grimzhag schloss weitere Bündnisse und Friedensverträge. So entspannte sich das Verhältnis zu den anderen Grünhautstämmen der Dunklen Lande, die dem jungen Steppenhäuptling anfangs mit so viel Argwohn und Misstrauen begegnet waren.
Tief im Inneren wusste der Anführer der Mazauk, dass er nun die Grundlage für einen äußerst mächtigen Kampfbund der Orks geschaffen hatte. Damit war er seinem obersten Ziel, das Orkvolk eines Tages wieder stark und unabhängig zu machen, wieder ein gutes Stück näher gekommen. Inzwischen war er zum einflussreichsten Orkhäuptling der Steppen und auch der Dunklen Lande geworden. Und er hatte dafür kaum das Schwert schwingen müssen, sondern war durch die Kunst der Diplomatie so weit gekommen. Sein Lebensziel rückte in greifbare Nähe und Grimzhag blickte voller Optimismus in die Zukunft.

»Dieser verdammte Mazaukhäuptling treibt mich noch in den Wahnsinn!«, schrie Zaydan und trat vor Wut gegen seinen Schreibtisch. Ein Tintenfass fiel auf den weißen Marmorboden und zerschellte, während sein Inhalt umherspritzte. Es folgten einige kleine Schriftrollen, die ebenfalls von der Tischplatte kullerten und in der Lache aus schwarzer Tinte liegen blieben.
»Wisch das auf! Sofort!«, giftete der Kaufmann und winkte einen Bediensteten zu sich. Seine rechte Hand, der Manchine Weng, stand wortlos neben seinem Herrn und schaute ihn mit betretener Miene an.
»Es ist leider die Wahrheit, Herr. König Baudrogg hat unseren Karawanen jetzt ebenfalls den Weg durch die Dunklen Lande versperrt. Ich fürchte, dass wir unsere Waren in Zukunft per Schiff nach Westen transportieren müssen«, sagte Weng.
»Das kannst du mir überlassen!«, schnauzte ihn Zaydan an und strich sich über seinen schwarzen Bart.

»Ich hätte nie gedacht …«, versuchte der schlitzäugige Angestellte hinzuzufügen, doch sein Herr befahl ihm, den Mund zu halten.
»Ruhe! Ich muss nachdenken. Dieser Ork aus der Steppe hat also Baudrogg auf seine Seite gezogen, wie?«
»Es sieht ganz so aus, Zaydan!«
»Verflucht!« Der luxuriös ausgestattete Schreibtisch des Kaufmanns zerbrach unter einem weiteren Tritt seines zornigen Besitzers.
»Das ist ein Angriff auf Manchin, Weng! Dieser dreiste Ork greift das mächtige Imperium von Manchin an! Er unterbricht unsere Handelswege und versucht, Hunderte von Händlern in den Ruin zu treiben. So etwas hat seit Jahrhunderten niemand mehr gewagt!«, brüllte Zaydan.
»Und jetzt?«, fragte der Diener.
»Wir…wir müssen die Sache endlich in den Griff bekommen. Der Kaiser muss davon erfahren! So kann das nicht mehr weitergehen. Das ist ein Angriff auf die manchinische Wirtschaft, ein Akt der Barbarei wider die gesamte Menschheit!«, wetterte der Großhändler und warf die Arme in die Luft.
Weng zögerte für einen kurzen Augenblick, bevor er hinzufügte: »Grashrakk Khans Reich scheint übrigens von Grimzhag erobert worden zu sein. Das habe ich jedenfalls gehört. Der Hobgoblinführer selbst wurde von den Mazauk gefangengenommen. Auch das ist also gescheitert, Herr.«
»Wir brauchen langsam härtere Mittel! Dieser freche Orkhäuptling ist doch widerstandsfähiger und klüger als ich es jemals für möglich gehalten hätte. Ich werde die anderen Händler zu einer Sitzung zusammenrufen und dann besprechen wir, wie wir die Angelegenheit am besten dem Himmelskaiser verkaufen. Dieses Orkreich muss zerschlagen werden, bevor es uns noch größeren Schaden zufügt.«
»Aber der Kaiser wird sich wohl kaum für irgendwelche Grünhäute in der Steppe interessieren«, bemerkte Weng.
»Wird er nicht?« Zaydans Gesicht wurde zu einer wütenden Grimasse. »Er hat uns Kaufleuten seinen Schutz versprochen und das Reich Manchin verdient an unseren Umsätzen einen riesigen Haufen Gold. Also soll er uns jetzt auch helfen! Das ist ein Teil unserer Vereinbarung!«, zeterte der Händler.

»Ich kann mir kaum vorstellen, dass sich Yuan-Han III. dazu überreden lässt, einen Krieg mit diesen Orks anzufangen, nur weil sie unsere Handelsrouten blockieren«, wagte Weng zu sagen.
Sein Chef wurde derweil immer ärgerlicher und steigerte sich in einen furchtbaren Wutanfall hinein. Fluchend tigerte er durch den Raum und stieß die finstersten, berbischen Verwünschungen aus, die ihm einfielen.
»Das werden wir ja sehen! Wir werden ja sehen, ob sich das Reich Manchin von einer Horde dahergelaufener Steppenorks demütigen lässt! Ja, das werden wir sehen! Wenn uns Yuan-Han III. im Stich lässt, dann unterstützen sämtliche Kaufleute in Zukunft das Haus Huang. Na, wie wäre das?«
»Ich würde dem Kaiser auf keinen Fall drohen, Zaydan!«
»Das habe ich auch nicht vor. Ich bin ja nicht vollkommen dämlich, Weng. Aber jetzt brauchen wir eine gute Strategie, um diesen Schlafsack auf dem Thron endlich auf unsere Belange aufmerksam zu machen. Er muss jetzt handeln, sonst hat das für ihn Konsequenzen. Das sage ich dir unter vier Augen!«, schimpfte Zaydan.
»Ich bin mir nicht …«, bemerkte Weng, während sein Arbeitgeber wie ein rasender Gnoggbulle auf ihn zustürmte.
»Lass mich jetzt allein! Ich will heute niemanden mehr sehen! Verschwinde!«, brüllte Zaydan und verwies seinen Angestellten des Raumes.
Dann setzte er sich hinter seinen zertrümmerten Schreibtisch und grübelte mit finsterem Gesichtsausdruck vor sich hin.

Karokum wuchs. Langsam vermehrte sich die Anzahl der fertigen Häuser und schon wieder waren Hunderte von Orks und Goblins dabei, Steine zu schleppen, Mörtel anzurühren und Gruben auszuheben. In einigen Dutzend Metern Entfernung wuchtete ein großer Kran aus Holz einen massigen Steinblock in die Höhe, um ihn auf einer halb fertigen Mauer abzusetzen. Grimzhag, Zugrakk und der kleine Sohn des Häuptlings, der heute das Cramogglager hatte verlassen dürfen, schauten den Bauarbeiten interessiert zu. Sie gingen über eine gepflasterte Straße, die auf dem zukünftigen Marktplatz im Herzen der Stadt endete. Hier waren zahlreiche Goblins damit beschäftigt, Schotter und Sand auszubreiten, um die

Fläche anschließend mit Pflastersteinen zu bedecken. Der Mazaukhäuptling brummte zufrieden. Die von ihm gegründete Hauptstadt bekam Schritt für Schritt ein eigenes Gesicht.

»Es ist lange her, dass wir Orks eine Stadt erbaut haben. Sehr lange!«, erklärte er seinem Sprössling.

»Du bist der größte Orkkönig aller Zeiten!«, schwärmte der Jungork und klammerte sich staunend an Grimzhags Hosenbein fest.

»Es gab noch viel größere Könige als mich, kleiner Brüller, aber auch das ist schon sehr lange her. Es wird jedenfalls Zeit, dass wir endlich wieder etwas aufbauen und nicht nur dabei zusehen, wie unsere großen, alten Städte zu Ruinen zerfallen«, meinte Grimzhag.

»He! Ihr faulen Snags! Arbeitet schneller oder soll ich euch antreiben!«, rief Zugrakk einigen Goblins hinterher, die sich daraufhin ängstlich umdrehten.

»Die machen das schon gut! Hör auf mit diesem Quatsch!«, mischte sich der König ein.

Die drei Orks setzten ihren Rundgang fort und kamen zu einem Wohnhaus, dessen Grundmauern gerade hochgezogen wurden. Eine große Anzahl von Warnox, beladen mit langen Holzbalken und anderem Baumaterial, lief an ihnen vorbei. Drei Treiber begrüßten den jungen Brüller demütig und drängten die riesenhaften Lasttiere zur Eile.

»Ich bin stolz auf euch!«, sagte Grimzhag und ging zu einem der Orks herüber.

»Vielen Dank, Mächtiger! Wir tun, was wir können. Heute kommen noch zwei weitere Ladungen Baumaterial aus unserem Steinbruch im Westen. Ich denke, dass wir in ein paar Wochen mit diesem Haus fertig sind«, erklärte die muskulöse Grünhaut.

»Eine Stadt der Orks! Das ist großartig! Wenn der Marktplatz fertig ist, dann wird man mitten in Karokum seine Waren verkaufen können. Das Kin-Weig des Orkvolkes«, grunzte Grimzhag erfreut.

»Dann kommen die Händler aus Manchin bestimmt auch zu uns und gehen uns hier auf die Nerven. Vielleicht lockt der Marktplatz sogar Zaydan Shargut an«, scherzte Zugrakk.

»Sehr witzig, du Snaghirn! Menschlinge werden Karokum nicht einmal betreten dürfen – und schon gar keine Händler aus Manchin. Nein, diese Stadt wird nur unserem Volk gehören und natürlich werden hier auch nur Orks ihre Waren anpreisen dürfen. Allerdings ist eine Stadt nichts ohne einen Marktplatz«, knurrte der König.

»Sind Menschlinge diese Wesen mit der weichen Haut, von denen mir Arruku immer erzählt?«, wollte der Sohn jetzt wissen.

Zugrakk lachte. »Die Götter haben die Menschlinge nur geschaffen, damit wir Orks was zum erschlagen haben …«

»Erzähle meinem Sprössling nicht so einen Unsinn!«, schimpfte Grimzhag. »Ja, die Menschlinge wohnen weit weg von uns und das ist auch gut so, kleiner Brüller.«

»Sind sie böse Wesen?«, fragte der Jungork und kratzte sich nachdenklich am Kopf.

»Wir wollen sie nicht in unserem Land haben. Sie sind nicht wie wir und sollen in ihren Ländern bleiben«, antwortete der Orkkönig.

»Weil sie böse sind, oder?«, kam zurück.

Verlegen schnaufend tätschelte Grimzhag das Haupt seines Sohnes und versuchte, den Kleinen abzulenken. Er deutete auf einige Goblins, die die Außenwand eines fertigen Hauses mit Lehm verputzten.

»Da! Sieh doch! Das Haus ist schon fertig und man kann bald darin wohnen. Das ist großartig, nicht wahr?«, stieß er aus.

Doch der kleine Ork ließ sich nicht beirren und zupfte seinen hünenhaften Erzeuger energisch am Hosenbein. Seine hellgrauen Augen sahen zu Grimzhag auf und der Blick des kleinen Brüllers wurde ernst.

»Sind die Menschlinge böse Wesen?«, fragte er erneut.

Sein Vater stöhnte und wandte sich hilfesuchend an Zugrakk. Dieser grinste von einem Ohr zum anderen.

»Er denkt schon genauso tief wie du, Kumpel. Das kommt davon, wenn sich ein Grauauge vermehrt«, meinte der Krieger schmunzelnd.

Wir sind Orks!

Die Stadthalle von Kin-Weig war mit Händlern, Kaufleuten und Geldverleihern überfüllt und in jeder Ecke war aufgeregtes Getuschel zu hören. Zaydan Shargut und sein Diener Weng bahnten sich ihren Weg durch die unruhige Menge und schüttelten die Hände einiger Zunftgenossen. Dann drangen sie bis in den großen Saal im Inneren des Gebäudes vor, wo sich bereits die reichsten Händler der Stadt versammelt hatten und lauthals diskutierten.

Zaydan sah seinen alten Rivalen und Konkurrenten Xabbes auf einer Sitzbank hocken und schenkte ihm ein kurzes, kaltes Begrüßungslächeln. Der ergraute Berbianer mit dem langen, dichten Vollbart grinste ihn an und nickte.

Heute hatte sich hier alles versammelt, was in Kin-Weig Rang und Namen hatte, denn es galt das Problem der durch die Orks versperrten Handelsrouten im Westen zu erörtern. Den Umständen entsprechend war die Stimmung in der Stadthalle gereizt und angespannt. Hunderte von Händlern sorgten sich um ihre zukünftigen Geschäfte und wetterten gegen den dreisten Orkkönig jenseits des Eisgebirges.

Es dauerte noch eine Weile, bis alle auf ihren Plätzen saßen und die Versammlung eröffnet werden konnte. Kein Geringerer als Zaydan Shargut selbst hatte in Absprache mit dem alten Xabbes und einigen weiteren Großhändlern dieses wichtige Treffen organisiert, um die Kaufleute endlich zu einer gemeinsamen Front zusammenzuschließen.

»Ich übergebe nun das Wort an unseren lieben Freund Zaydan Shargut. Wir alle haben ihm zu danken, dass wir uns heute endlich getroffen haben, um gemeinsam an einer Lösung des allgemein bekannten Problems der versperrten Karawanenstraße im Westen zu arbeiten. Zaydan, bitte …«, rief Xabbes mit gespielter Höflichkeit.

Der berbische Großhändler mit der hellbraunen Haut und den tiefschwarzen Augen trat vor und stellte sich vor die Masse der sitzenden und stehenden Handeltreibenden, die ihn mit verhaltenem Applaus begrüßten.

»Ich danke dir, werter Xabbes!«, sagte er gedehnt. »Auch deine organisatorische Arbeit im Vorfeld dieser Versammlung wollen wir alle nicht übersehen.«

Weng überreichte seinem Herrn ein Blatt Papier und dieser konzentrierte sich für einen kurzen Moment auf seine Rede. Schließlich setzte er ein listiges Lächeln auf.
»Habi Alach wes Alach Chabaz!«, sagte Zaydan auf Berbisch und einige seiner Landsleute lachten. »Die einzige Freiheit, ist die Freiheit des Handels! So lautet ein altes Sprichwort aus meiner Heimat. Das weiß ein jeder Kaufmann aus Berbia und auch ein jeder Kaufmann aus Manchin, Aurania oder einem anderen Teil der Welt. Wo die Freiheit eingeschränkt ist, da stirbt jedoch der Handel und der Gewinn versiegt.«
Zustimmende Ausrufe und donnernder Applaus waren die Antwort der versammelten Händler und Geldverleiher. Zaydan fuhr fort: »In den Einöden der Steppe und in den Dunklen Landen hat sich eine grausame Bestie erhoben. Ein Orktyrann, der zu großer Macht gekommen ist, nachdem er das unschuldige Volk der Khuzbaath vernichtet und unzählige Steppenstämme versklavt hat. Ich spreche von König Grimzhag, einem kriegerischen Despoten, der die Frechheit besitzt, das Imperium von Manchin herauszufordern.
Dieser riesenhafte Ork, dieser Kannibale und Mörder, hat uns unsere Freiheit genommen und versucht, unseren Handel mit den Völkern des Westens und der Wüstenländer mit brutaler Gewalt zu unterbinden. Seine blutgierigen Schergen haben nicht nur viele meiner Karawanen überfallen und meine Mitarbeiter erschlagen, sondern hindern uns alle nun sogar daran, sein Reich weiter zu befahren. Das ist ein Verbrechen, das wir nicht ungestraft lassen können!«
»Nur ein toter Ork, ist ein guter Ork!«, schrie ein aufgebrachter Händler dazwischen und erntete die Zustimmung der anderen.
Zaydan bat um Ruhe. »Der göttliche Yuan-Han III. hat uns seinen Schutz zugesagt und verdient an unseren Geschäften mit. Kin-Weig ist Manchin und die Händler von Kin-Weig sind ein Teil von Manchin. So lautet die Abmachung, die wir schon vor langer Zeit mit Kaifeng getroffen haben.
Wenn wir Händler aber Manchin sind, dann ist das, was dieser Orkkönig tut, ein Angriff auf Manchin! Es ist eine Demütigung des mächtigsten Imperiums, das Antariksa je gesehen hat. Die Händler des Kaisers in den Ruin zu treiben, ist eine Verhöhnung des Kaisers selbst.«

Die Worte des Großhändlers lösten ein wütendes Raunen unter seinen Zuhörern aus und viele von ihnen zischten Verwünschungen gegen Grimzhag, während sie grimmig die Fäuste ballten.

»Ja, ich gehe sogar noch weiter, meine Freunde und Handelsgenossen! Was dieser verrückte, größenwahnsinnige Orkdespot tut, ist ein Angriff auf die Menschheit selbst! Für wen hält sich dieser dreckige Aussatz der Steppe? Was bildet sich dieser kleine Häuptling, dieser Goblinfresser, überhaupt ein?«

»Wenn das Imperium von Manchin weiterhin an unserem Umsatz teilhaben will, dann muss uns Yuan-Han III. endlich helfen!«, rief ein Geldverleiher durch den Saal.

»Sehr richtig! Genau das ist der springende Punkt!«, antwortete Zaydan und richtete den Zeigefinger auf seine Zuhörer. »Die Vorgänger unseres Kaisers haben uns einst ihren Schutz versprochen und nun muss Yuan-Han III. endlich zu dieser alten Abmachung stehen. Wir müssen seine Hilfe entschlossen einfordern und alle zusammenstehen, um die Interessen des Handels durchzusetzen. Soll das Reich von Manchin etwa vor einem verlausten Orkhäuptling auf die Knie fallen, meine Freunde? Sollen wir Menschen uns etwa von einem widerlichen Orkkönig weiterhin schikanieren lassen?«

Xabbes der Großhändler sprang nun von seinem Platz auf und lief wild gestikulierend durch die Halle. Dann kam er auf Zaydan zu und nahm ihn in den Arm. Den Blick auf die anderen Kaufleuten gerichtet rief er: »Wie wahr die Worte meines alten Freundes Zaydan doch sind! Wir müssen jetzt etwas tun und den Imperator wachrütteln. Ich habe bereits zusammen mit Zaydan eine Petition vorbereitet, um Yuan-Han III. davon zu überzeugen, dass für ihn nun die Zeit des Handelns gekommen ist. Jetzt müssen alle Händler von Kin-Weig zusammenstehen. Gerade jetzt, wo dieser grausame Orkkönig so furchtbare Verbrechen an Gewinn und Profit verübt!«

Xabbes schwang eine Schriftrolle und zückte eine Schreibfeder, während die aufgebrachten Kaufleute die Arme in die Luft warfen und auf ihn zustürmten, um die Petition zu unterschreiben.

Während die Händler den alten Großhändler aus Berbia wie ein Bienenschwarm umringten, schaute Zaydan dem Treiben zu und grinste breit. Weng kam zu ihm

herüber und Shargut flüsterte ihm ins Ohr: »Zuerst werden wir Yuan-Han III. diese Petition zuschicken. Und dann wird er noch ein anderes Schriftstück bekommen, das ihn hoffentlich endgültig in unserem Sinne handeln lässt.«

An Grimzhags Hosenbein hing schon wieder sein kleiner Sohn, der mit quäkender Stimme ununterbrochen vor sich hin brabbelte. Die kleine Cramogg, welche Grimzhag gezeugt hatte, stand hinter ihrem Vater und sah dem aufdringlichen Jungork nachdenklich zu.
Die beiden Sprösslinge des Königs hatten heute nochmals das Cramogglager verlassen dürfen, denn der Häuptling der Mazauk hatte es in seiner unendlichen Großzügigkeit erlaubt, dass sie ihn noch einmal bei einem seiner Rundgänge durch Karokum begleiten durften. Zwar hatte Soork ihn im Vorfeld dieses Besuches vor einem allzu offen gezeigten Vaterstolz gewarnt, doch Grimzhag hatte nicht auf den Schamanen gehört. Schließlich war er der König und konnte sich so etwas erlauben, auch wenn es dem einen oder anderen erzkonservativen Ork gegen den Strich ging. Das meinte der junge Brüller jedenfalls.
Zugrakk hatte seinen Nachwuchs, eine Cramogg, hingegen nicht sehen dürfen, denn die Kleine musste auch heute schön brav bei den andersgeschlechtlichen Grünhäuten bleiben, ganz so, wie es die alten Orktraditionen vorsahen.
»Spielt Arruku denn auch immer schön mit dir?«, wollte Grimzhag wissen und sah seinen Nachfolger mit ernster Miene an.
»Nein! Die ist langweilig!«, brummte der Kleine.
»Wie meinst du das, du Wicht?«, lachte Zugrakk und tätschelte den kahlen, grünen Kopf des Jungorks mit seiner breiten Klaue.
»Ich bin lieber bei Grimzhag. Dann können wir kämpfen«, meinte der Königssohn.
»Verstehe!« Der Mazaukhäuptling grinste.
»Und die ist auch langweilig!«, knurrte das kleine Grauauge mürrisch, wobei er auf seine Halbschwester zeigte. Diese schob ihre Unterlippe nach oben und wirkte beleidigt.

»Ich will halt nicht immer nur das schnaubende Gnogg mit dir spielen, du Schwachkopf!«, verteidigte sich die Jungcramogg und stemmte ihre kleinen Ärmchen in die Hüften.
»Siehst du, die ist total blöd!«, sagte der grüne Wicht zu seinem Erzeuger. Dann würgte er mehrfach hintereinander.
»Jetzt streitet euch doch nicht, Kinder!« Grimzhag war überfordert und sah seinen Freund Zugrakk hilfesuchend an.
»He, He! Guck mal, was ich kann!«, rief der Königssohn plötzlich und umrundete das Bein des Häuptlings, um im nächsten Augenblick auf seine Halbschwester zuzustürmen.
»Aiaaah!«
Die kleine Faust des grünen Winzlings landete auf der Nase der überraschten Nachwuchscramogg und diese sackte laut fiepend zusammen. Dann zischte sie verärgert, kroch noch lauter fiepend über den Boden und schimpfte ihren Halbbruder eine Snagschnauze.
Grimzhag und Zugrakk standen wie angewurzelt da und wussten nicht, was sie tun sollten. Diese Jungorks waren wirklich anstrengend und die Cramogg konnten einem Leid tun, wenn sie sie den ganzen Tag am Hals hatten. Wie angenehm war da doch ein Feldzug, bemerkte Zugrakk.
»Hässlicher Warnoxarsch!« Nun versuchte sich Grimzhags kleine Tochter gegen ihren übermütigen Halbbruder zu wehren und hob einen Stein vom Boden auf.
»Den schlag ich dir vor den Kopf!«, kreischte sie, während der Königssohn hämisch kicherte.
»Mach doch! Na, komm! Aiaaah!« Wieder versuchte der ungestüme Bursche seine Halbschwester mit der Faust im Gesicht zu treffen, doch diese wich seinem Schlag gekonnt aus.
Im Gegenzug donnerte sie dem streitsüchtigen Winzling den Stein gegen die Stirn und dieser hielt sich heulend die Klauen vors Gesicht.
Jetzt entschloss sich der verantwortungsvolle Vater endlich einzugreifen. »Aber Kinder, Gewalt ist doch keine Lösung! Vertragt euch bitte und spielt miteinander wie vernünftige Orks.«

Grimzhags große Klaue fuhr nach unten und packte seinen fluchenden Sohn, um ihn hochzuheben.
»Lass mich runter, die mach ich platt!«, wetterte dieser aus vollem Halse. Die wütende Jungcramogg hüpfte derweil kreischend auf der Stelle auf und ab, wobei sie wie wild mit den Ärmchen ruderte.
»Ja? Wirklich? Dann komm doch, du Drecksack!«, keifte sie und verzog ihr eigentlich niedliches Kindergesicht zu einer wütenden Fratze.
»Ja, so sind die Kurzen eben. Man muss ihnen einfach Zeit geben, ihre eigene Persönlichkeit zu finden«, sagte Zugrakk und hob den Zeigefinger, als wäre er ein Experte in orkischer Pädagogik.
»Halt die Fresse, Snaghirn!«, knurrte ihn Grimzhag an und setzte seinen wild strampelnden Sprössling wieder auf den Boden.
»Und du benimmst dich jetzt besser, sonst hau ich dir was auf die Rübe!«, schnauzte er ihn an.
»Du hast mich gerettet!«, stieß die Kleine aus. Dann lachte sie schrill und versuchte, vor Freude den breiten Rücken ihres Erzeugers hinaufzuklettern.
»Nachher gibt`s noch eine rein!«, grollte der Sohn des Häuptlings kaum hörbar in ihre Richtung und seine grauen Äuglein funkelten boshaft.
»Jetzt ist Schluss!«, schimpfte Grimzhag und würgte. »Benimm dich, sonst setzt es Prügel, du Wurm!«
Der grüne Wicht hob die kleinen Klauen und setzte ein unschuldiges Gesicht auf.
»Ich hab nix gemacht! Außerdem ist Gewalt keine Lösung, Papa! Das hast du eben selbst gesagt.«
Zugrakks brüllendes Lachen stach in Grimzhags linkes Ohr und dieser verzog mürrisch sein Gesicht. Dann lachten auch seine beiden Sprösslinge, während sie der hünenhafte Häuptling lediglich verwirrt anglotzte.
»Die wollen mich veräppeln«, knurrte der junge Brüller, wobei er nun selbst ein Schmunzeln unterdrücken musste.
»Du wolltest den Tag heute ja unbedingt mit den beiden Quälgeistern verbringen, großer König. Das hast du jetzt davon«, amüsierte sich Zugrakk und gab sowohl dem kleinen Sohn als auch der breit grinsenden Cramogg einen sanften Klaps auf den Rücken.

»Übersetzt dieses widerliche Geschmiere!«, brummte Yuan-Han III. und einer seiner Berater, ein Kenner der orkischen Steppensprache, nahm das zerknüllte und verdreckte Stück Pergament in die Hand und versuchte, die Orkglyphen darauf zu entziffern.

»Kaiser Yuan-Han, dies ist meine letzte Warnung. Ich werde alle Händler, die in die Dunklen Lande kommen, von meinen Kriegern töten lassen. Ihr Menschlinge …«, der Beamte hielt für einen kurzen Augenblick inne und murmelte leise vor sich hin.

Dann fuhr er fort: »Ihr Menschlinge solltet besser hinter eurer Großen Mauer bleiben, sonst schlagen wir euch die Köpfe ab. Gezeichnet, Grimzhag, der König aller Orks.«

Der Himmelskaiser stieß ein kaum hörbares Brummeln aus und flüsterte seinem Berater etwas ins Ohr. Vor dem Marmorpodest, auf welchem sein goldener Thron stand, kauerte Zaydan der Händler, den Blick demütig zu Boden gerichtet.

»Diese Botschaft hat der Orkhäuptling also einem Eurer Angestellten für den Göttlichen mitgegeben?«, fragte der Würdenträger noch einmal.

»Ja, so glaubt mir doch, ehrwürdiger Sohn des Himmels. Dieser Grimzhag hat großes Leid über die Kaufleute von Kin-Weig gebracht und nun verhöhnt er sogar Euch. Ich habe schreckliche Dinge von meinen Mitarbeitern und den anderen Kaufleuten gehört. Wen die Grünhäute in ihre schmutzigen Klauen bekommen, den foltern und töten sie ohne Gnade. Mir kam zu Ohren, dass sie manchmal die Menschen sogar auffressen oder ihnen aus reiner Lust an der Grausamkeit die Haut bei lebendigem Leibe abziehen«, jammerte Zaydan.

»Wir sollen also besser hinter unserer Großen Mauer bleiben? Das ist eine unfassbare Frechheit!«, schrie der Kaiser plötzlich und erhob sich von seinem Thron. Nun war er so verärgert, dass er seinen Gast sogar direkt ansprach und die Treppen, welche auf das Podest führten, herunterkam.

»Ihr dürft heute nur noch 16 Schritte machen, Hoheit. Bitte achtet darauf, Euch nicht zu überanstrengen«, sagte einer der hohen Beamten und blickte dem Imperator besorgt hinterher.

»Schweigt, Lan-Hung!«, fauchte der Himmelskaiser, stellte sich vor Zaydan und befahl diesem, seinen Blick zu heben.

»Seht mich an, Großhändler! Sind jene Zeilen wirklich von diesem Grimzhag geschrieben worden? Wenn Ihr mich belügt und ich es herausfinde, dann lasse ich Euch einen sehr schmerzhaften Tod sterben!«, grollte er außer sich.
»Ich schwöre es, Himmlischer!«, wimmerte der Kaufmann und atmete schwer.
»Wenn mich dieser Steppenork wirklich herausfordern will, dann werde ich sein Reich in Schutt und Asche legen lassen!«
»Ich…ich wollte nur um Euren Schutz bitten, Allmächtiger! Die Straßen von Kin-Weig sind mit den Klagerufen der Kaufleute gefüllt. Schrecklich sind unsere Verluste an Menschenleben und vor allem an materiellen Gütern. Es ist eine Tragödie, die dieser grausame Orkkönig über uns alle gebracht hat«, lamentierte der Händler und brach in Tränen aus. »Ihr seid unsere letzte Hoffnung, ehrwürdiger Sohn des Himmels. Ich flehe Euch an – lasst uns nicht im Stich!«
»Nun, offenbar wart Ihr nicht in der Lage, dem Treiben dieses grünhäutigen Tyrannen Einhalt zu gebieten, obwohl Ihr das noch vor einiger Zeit großspurig verkündet habt.
Dieses freche und beleidigende Schriftstück ist aber der Tropfen, der für mich das Fass zum Überlaufen bringt. Wenn dieser Grimzhag wirklich der Verfasser dieser Zeilen ist, dann muss ich handeln. Allerdings werde ich zunächst einige Gesandte zu ihm schicken, die ihn auffordern werden, sich meiner Macht zu unterwerfen und die Karawanenstraße wieder frei zu geben«, erklärte Yuan-Han III. zornig, während er seinen Gast mehrfach umrundete.
Zaydan schluchzte noch immer. »Ihr seid ein wahrer Wohltäter und Menschenfreund, ehrwürdiger Himmelskaiser!«
»Wenn ich die Revolte des Hauses Huang im Süden des Reiches beendet habe, werde ich mich diesem anmaßenden Orkkönig zuwenden. Das verspreche ich Euch! Egal ob er sich mir noch unterwirft oder nicht. Aber ich brauche erst noch etwas Zeit, um die Huang auszuschalten. Sie halten nur noch die Städte Tsiobe und Ho Huan, aber ihr Widerstand wird bald zerschlagen sein. Dann werde ich ein Heer nach Norden schicken, um die Terrorherrschaft dieses Grimzhag zu beenden und die Orkgefahr zu beseitigen. Das könnt Ihr den anderen Händlern von Kin-Weig ausrichten, Kaufmann!«
»Ich danke Euch, Majestät!«, antwortete Zaydan.

»Das Gespräch ist beendet, Kaufmann!«, verkündete der Imperator und schritt wieder die Stufen hinauf, um sich auf seinem Thron niederzulassen.
Er hatte sich diesmal so aufgeregt, dass er mehr als 20 Schritte zuviel gegangen war. So etwas kam nur selten vor. Zaydan wurde von zwei Palastwachen zum Ausgang der Empfangshalle geleitet. Er konnte sich ein kurzes, kaum erkennbares Schmunzeln nicht verkneifen.

»Da Mandarin Qin-Wang ja nur eine fettgefressene, feige und faule Made ist, war es die richtige Entscheidung, sich direkt an den Göttlichen zu wenden. Oder dafür zu sorgen, dass er sich unseren Problemen zuwendet. Und das wird er jetzt tun, Weng. Dafür habe ich diesmal gesorgt. Ha!«, rief Zaydan und lief aufgeregt durch sein Arbeitszimmer. Mit einem diebischen Grinsen lehnte er sich an die Wand und verschränkte stolz die Arme vor der Brust.
Weng zwinkerte ihm zu. »Dann hat es tatsächlich funktioniert?«
»Oh, ja!«, sagte Zaydan gedehnt und seine dunklen Augen leuchteten freudig auf. »Und wie! Yuan-Han III. ist vor Wut beinahe geplatzt!«
»Ich hätte nie gedacht, dass es so einfach sein kann, einen Kaiser zum Krieg anzustacheln«, bemerkte der Gehilfe leicht verwundert.
»Yuan-Han III. ist auch nur ein eitler Gockel, den man dort packen muss, wo es ihm weh tut. Bei seiner Eitelkeit eben. Die nette, kleine Botschaft des bösen Orks hat ihn bis zur Weißglut gereizt. Du hättest dabei sein sollen, es war zu köstlich, Weng. Dieser aufgetakelte Himmelssohn ist vor Empörung fast vom Thron geplumpst, als er das gelesen hat«, amüsierte sich Zaydan und schlug sich auf die Schenkel.
»Dann wird er jetzt endlich Maßnahmen gegen Grimzhag einleiten?«, hakte Weng noch einmal nach.
Sein Herr hob den Zeigefinger und schwenkte ihn wie einen Spieß herum. »Ganz sicher! Diesmal wird es für den Steppenork ernst werden. Bedauerlicherweise hocken dem Kaiser aber noch diese verfluchten Huang im Süden von Manchin im Nacken. Doch sobald er die in die Schranken gewiesen hat, wird er sich um die Grünhäute kümmern. Dann wird es mit diesem Abschaum endgültig vorbei sein. Glaube mir, Yuan-Han III. ist richtig wütend.«

»Hoffentlich findet der Kaiser niemals heraus, dass das Schriftstück in Wahrheit von …«, sagte Zaydans Diener leise.
»Nein, mach dir keine Sorgen. Das wird er nicht. Alles nimmt jetzt seinen Lauf. Dieser eitle Narr ist viel zu beschäftigt, um irgendwelche Nachforschungen anzustellen. Zudem kann er uns nichts nachweisen. Er hat alles gefressen, was ich ihm vor die Nase gehalten habe, und wird demnächst handeln«, beruhigte Zaydan seine rechte Hand, die offenbar darüber nachdachte, welche grausamen Strafen auf sie warteten, wenn der Betrug jemals aufgedeckt würde.
Zaydan aber war sich seiner Sache vollkommen sicher und schien keinerlei Angst zu haben. Er hatte sich in Hunderten von Geschäften stets als gerissener und abgebrühter Mann erwiesen und auch diesmal behielt er die Nerven, selbst wenn er den Göttlichen selbst durch eine im Grunde einfache List in die gewünschte Richtung lockte.
»Wer nicht wagt, der nicht gewinnt!«, bemerkte er und klopfte Weng lachend auf die Schulter. »Und wir werden auf der ganzen Linie gewinnen, vertraue mir einfach.«

Das breite Portal am anderen Ende von Grimzhags Thronsaal in Karokum wurde von zwei Orkwachen geöffnet und ein Dutzend Menschen in langen Seidengewändern betrat die Halle. Die Gesichter der Gesandten aus dem Reich Manchin zeugten von tiefer Verachtung und Abscheu gegenüber den Orks.
Grimzhag blieb auf seinem Thron sitzen und neben ihm standen Zugrakk, Soork und einige seiner Hordenführer. Niemand sagte etwas, aber das war auch nicht nötig, denn einer der Menschen, ein hochgewachsener Mann mit heller Haut, einem sehr schmalen Gesicht und einem langen Kinnbart, trat vor den Orkkönig hin und begann in akzentfreiem Steppenorkisch zu sprechen.
»Ich grüße Euch, König Grimzhag. Mein Name ist Ansheng und ich komme, weil mich der göttliche Himmelskaiser von Manchin zu Euch geschickt hat!«, erklärte der Mensch und verzog keine Miene.
»Was verschafft mir diese Ehre?«, knurrte der Häuptling.

»Es sind zahlreiche Beschwerden über Euch beim manchinischen Hof eingegangen. Man erzählt sich, dass ihr Handelskarawanen überfallt und Händler massakriert. Was habt Ihr zu Eurer Rechtfertigung zu sagen, Ork?«

»Ich brauche mich in meinem Herrscherhaus vor niemandem zu rechtfertigen, Menschling!«, antwortete Grimzhag und starrte den Gesandten wütend an. »Aber eines kann ich Euch sagen: Kein einziger Händler ist von meinen Kriegern auch nur angefasst worden. Wir wollen nur nicht, dass diese Kaufleute durch unser Land reisen. Das ist alles!«

Der Manchine schob die Augenbrauen nach oben und lächelte verächtlich. »Dann sind die Geschichten über die grausamen Massaker, die Ihr an den Händlern verübt habt, alles Lügen?«

»Natürlich! Kein einziger Händler wurde getötet!«, zischte Grimzhag.

Zugrakk knurrte leise und sah aus, als wolle er jeden Moment losstürmen, um den Gesandten zu erschlagen, doch Soork hielt ihn zurück.

»Untersteh dich!«, brummte der Schamane und würgte.

»Und was ist mit dem beleidigenden Schriftstück, dass Ihr dem Himmelskaiser habt zukommen lassen?«, fragte der Gesandte.

»Was für ein Schriftstück?«, kam zurück.

»Aha, jetzt könnt Ihr Euch also auch daran nicht mehr erinnern, König aller Orks. Ich verstehe …«, erwiderte der Manchine, sein langes Gesicht verziehend.

»Ich weiß wirklich nicht, von welchem Schriftstück Ihr sprecht, Menschling. Was soll ich dem Kaiser denn geschickt haben?«, hakte Grimzhag zornig nach und fletschte die Zähne.

Ansheng winkte ab und stöhnte genervt. »Lassen wir das. Der göttliche Kaiser Yuan-Han III. fordert Euch auf, in Zukunft Tribute an das Reich von Manchin zu entrichten. Weiterhin habt Ihr Euch offiziell dem Sohn des Himmels zu unterwerfen und werdet von nun an auch die Karawanenstraße wieder frei geben. So fordert es der allmächtige Yuan-Han III. und so wird es geschehen!«

Grimzhag ließ die Zunge heraushängen und schnaufte aufgeregt. Zugrakk biss sich auf die Unterlippe und selbst Soork umklammerte seinen Schamanenstab so, als wolle er ihn dem Gesandten gleich über den Schädel ziehen.

»Wir wollen von Euch Menschlingen nichts wissen und nur in Ruhe gelassen werden. Ich will keinen Streit mit dem Kaiser von Manchin. Das ist mein letztes Wort!«, sagte der Orkkönig kalt.
»Ihr habt die Bedingungen anzuerkennen und müsst Euch Yuan-Han III. unterwerfen, wenn er es wünscht. Wir überbringen Euch hier keine Bitte, sondern einen Befehl des größten und mächtigsten Kaisers der Welt!«, sprach Ansheng barsch.
Nun erhob sich der Mazaukhäuptling von seinem Thron und kam knurrend auf den Gesandten zu. Seine grauen Augen leuchteten bedrohlich, Grimzhags Unterkiefer schob sich nach vorne, um eine Reihe spitzer Reißzähne zu offenbaren. Für einen Moment wirkte der Manchine nicht mehr so überheblich.
»Du solltest mir besser keine Befehle in meinem Haus geben, Menschling. Jetzt verschwinde mit deinem Gefolge. Richte deinem Kaiser aus, dass ich mich nicht unterwerfen und auch keine Tribute an Manchin zahlen werde. Und die Händler werden das Reich der Orks nicht mehr betreten.«
»Überlegt Euch Eure Worte gut, Orkkönig!«, zischte Ansheng.
»Verlasst Karokum sofort! Ich will nichts von euch Menschlingen. Behaltet all euer Gold und eure falschen Versprechen, aber lasst uns in Ruhe!«, grollte Grimzhag.
»Ja, verschwinde besser, du Großkotz! Sonst mache ich dich und deine Freunde kalt!«, brüllte Zugrakk von hinten. Soork rief ihn zu Ordnung.
»Das hier ist ein Staatsbesuch, du Snaghirn. Da hat man sich zivilisiert zu benehmen«, flüsterte der Schamane.
»Mache ich doch. Ich bin ja zilisiert, aber manchmal raste ich auch aus, wenn einer so `ne große Schnauze hat!«, maulte Zugrakk beleidigt.
»So möge es sein, Orkhäuptling! Ich werde dem Kaiser ausrichten, was Ihr gesagt habt«, meinte der Gesandte mit giftigem Unterton und ging zu seinen Begleitern, um den Thronsaal wieder zu verlassen.

Cuglakk der Weise ereiferte sich und fuchtelte mit seinem knorrigen Stab herum. Er stieß eine Reihe von Würgelauten aus, dabei wirkte er enttäuscht und verärgert.

»Das große Grauauge hält sich für klüger als es ist, wie? Bald ist alles vorbei, dummer Jungork!«, meckerte er.
Soork, sein Schamanenkollege, gab dem runzligen Denker Recht und würgte ebenfalls.
»Jetzt hast du den großen Kaiser der Menschlinge endgültig zum Feind, Snaghirn!« Cuglakk versuchte, Grimzhag mit seinem Stab zu schlagen, doch dieser wich elegant aus.
»Beruhigt Euch, Weiser! Sie werden nicht mehr zurückkommen …«, knurrte der Häuptling, doch er schien davon selbst nicht ganz überzeugt zu sein.
»Die Menschlinge von Manchin sind eitel und arrogant. Ihr Oberkaiser ist es gewohnt, dass seinen Befehlen niemals widersprochen wird. Doch! Sie werden wiederkommen – mit einem riesigen Heer. Karokum ist eine einzige Baustelle und hat nicht einmal eine Stadtmauer. Außerdem verfügt dieser Kaiser über die größten Armeen der ganzen Welt. Du hättest dich ihm unterwerfen sollen. Dann hättest du deine Ruhe gehabt, junger Brüller. Aber dazu bist du zu dumm und zu hochnäsig!«
»Ich bitte Euch, weiser Cuglakk!«, stammelte Grimzhag mit erhobenen Klauen.
Der alte Schamane bekam einen Hustenanfall vor lauter Aufregung und rief seinen Goblindiener aus dem Nebenzimmer. »Wo ist der Snag?«
»Stets zu Diensten, Meister!«, antwortete die kleine Grünhaut und kam hereingerannt.
»Da hinstellen, Kopf nach unten!«, grunzte Cuglakk.
»Meister?«, wunderte sich der Goblin und tat, was ihm befohlen worden war.
Im nächsten Moment bekam er Cuglakks Stab auf den Kopf und schrie laut auf.
»Ich könnte platzen! Nimm das!«, schimpfte der Weise.
Wimmernd kroch der Diener davon und der alte Schamane stöhnte vor lauter Anstrengung.
»Dich sollte ich schlagen, Snaghirn! Alles, was du aufgebaut hast, hast du jetzt wieder verspielt. Ich hatte große Hoffnungen in dich gesetzt, Grauauge, doch du bist leider auch nur ein dummer Ork wie all die anderen!«, wetterte der Geistesbegabte.

»Wir Orks müssen endlich unseren eigenen Weg gehen, großer Cuglakk. Warum sollen wir vor den Menschlingen kriechen?«, brüllte Grimzhag.
»Er glaubt, dass er ein großer Ork ist, nur weil er die Khuzbaath besiegt hat, was? Unsinn! Die Manchinen sind viel, viel mächtiger als diese Zwerge. Sie herrschen über ein riesiges Reich, größer als das von Leevland. Was will das Grauauge denn tun, wenn der Menschlingskaiser seine gewaltigen Armeen gegen es schickt? Hä?«, brummte Cuglakk.
»Nur weil ich ihm keine Tribute zahle und die Händler nicht mehr …«, meinte der Häuptling, doch Soork fuhr dazwischen.
»Es geht den Menschlingen nicht nur um die Kaufleute. Sie werden es nicht dulden, dass ihnen Orks Vorschriften machen. Du überschätzt dich, wenn du glaubst, dass der Himmelskaiser sich dein Verhalten bieten lässt oder vor dir kuscht. Ich habe mich genau wie du über diese arroganten Gesandten geärgert, aber hinter ihnen stehen die riesigen Armeen von Manchin. Niemand kann sie besiegen und sie sind so groß, dass sie ganze Landstriche bedecken!«
»Wir sollten erst einmal abwarten«, meinte Grimzhag.
»Worauf will der große König denn warten? Auf die Heere der Menschlinge? Dann soll er mal warten. Snaghirn! Dummkopf!«, grollte Cuglakk.
Grimzhag sah dem buckligen Altork hinterher, der immer lauter schnaufte und zeterte. Schließlich ging er in den Nebenraum, um sich noch ein wenig an seinem unglücklichen Goblindiener auszulassen. Als prominenter Ork hatte er so seine Eigenarten, denn berühmte Persönlichkeiten waren bekanntermaßen oft etwas exzentrisch. Aber vielleicht hatte der Weise auch Recht und Grimzhag hatte soeben einen schweren Fehler begangen, der ihnen allen den Kopf kosten konnte.

Es dauerte nicht lange, da kamen die manchinischen Boten erneut nach Karokum. Wieder wurden sie von Ansheng angeführt, der Grimzhag noch ein letztes Angebot machen sollte. Allerdings war der Feldzug gegen die Grünhäute der Steppe längst eine beschlossene Sache, aber da das Haus Huang noch immer nicht ganz besiegt war, benötigte der Himmelskaiser noch etwas mehr Zeit, um ihn vorzubereiten.

So stand Ansheng nun erneut vor Grimzhags Thron und wirkte diesmal noch überheblicher als bei seinem ersten Besuch. Gönnerhaft lächelte er den Häuptling der Mazauk an und verzichtete dabei auf sämtliche Höflichkeiten.
»Der Göttliche gibt dir noch eine letzte Chance, Ork! Unterwirf dich hier und heute seiner unendlichen Macht und öffne die Karawanenstraße. Eine Aufstellung der in Zukunft zu entrichtenden Tribute werde ich dir am Ende dieses Gespräches überreichen!«
Grimzhag schwieg und kratzte sich am Kinn. Zugrakk, Soork und einige Leibwächter standen neben seinem Thron und sagten ebenfalls nichts. Die Gesandten anzurühren, wagte zunächst keiner der Orks, denn das hätte sofort zum Krieg mit Manchin geführt.
»Also? Wirst du dem Kaiser für seine Gnade danken und dich hier und jetzt unterwerfen? Steige von deinem Thron herab und knie nieder vor mir, dem Bevollmächtigten des Göttlichen! Das ist ein Befehl!«, drängte Ansheng.
»Warum lasst ihr Menschlinge uns nicht einfach in Ruhe? Wir wollen nichts von Manchin!«, sagte Grimzhag leise.
»Komm her und knie nieder vor mir! Ich sage es nicht noch einmal!«, rief der Gesandte.
Der Orkhäuptling stand auf und ging langsam einige Stufen hinab. Zugrakk folgte ihm und baute sich drohend neben ihm auf.
Ansheng beeindruckte das allerdings nicht und er verzog seinen schmalen Mund lediglich zu einem überheblichen Grinsen.
»Niederknien! Sofort!«, herrschte er Grimzhag an.
»Nein, Menschling!«, knurrte dieser zurück.
»Wenn du dich nicht unterwirfst, dann bedeutet das Krieg! Ich hoffe, das ist dir bewusst, Ork!«, drohte Ansheng.
»Dann soll es so sein, Menschling!«
Soork und einige andere Orks starrten besorgt auf das Szenario vor ihren Augen. Zugrakk allerdings stieß ein kampfeslustiges Fauchen aus.
»Es ist deine letzte Chance zu überleben, Ork!«
»Nein! Ich knie nicht vor dir!«
»Du willst den Kaiser wirklich herausfordern, Grünhaut? Bist du so verrückt?«

»Ich will lediglich meine Ruhe vor euch, aber wenn ich sie nicht bekomme, dann werde ich notfalls kämpfen!«
»Kämpfen? Gegen das Imperium von Manchin? Lächerlich!«
»Du solltest deine Zunge in meinem Thronsaal hüten, sonst schneide ich sie dir heraus!«, warnte Grimzhag.
»Tue das und von deinem Volk wird nichts als Asche übrigbleiben!«, gab Ansheng ungerührt zurück.
»Ich habe keine Angst vor deinem Kaiser und seinen Soldaten, Menschling!«
»Also riskierst du tatsächlich einen Krieg mit Manchin …«
»Wenn es sein muss …«
»Das ist Wahnsinn, Ork. Niemand kann die Heere des Himmelskaisers besiegen. Das ist unmöglich!«, sagte der Gesandte.
Für einen kurzen Moment herrschte angespannte Stille im Thronsaal von Karokum. Grimzhag, der den kaiserlichen Beamten an Größe deutlich überragte, starrte diesen mit versteinerter Miene an. Dann wandte er seinen Blick Zugrakk zu und gab ein zustimmendes Brummen von sich.
»Wahnsinn sagst du, Menschling?«, flüsterte er.
»Ja, es ist Wahnsinn!«, zischte Ansheng verächtlich.
»Wir sind Orks!«, brüllte Grimzhag in der nächsten Sekunde und Zugrakk zückte sein Schwert, um den Gesandten niederzustechen.

Die Versammlung der Häuptlinge

»Ich lasse mich nicht wie einen Snag behandeln, Soork! Nicht in meinem eigenen Thronsaal. Dieser Menschling hat mich beleidigt und mir keinerlei Respekt gezollt! Ich bin ein König!«, schrie Grimzhag.

»Trotzdem war das ein sehr großer Fehler. Du hättest dich dem Kaiser von Manchin unter allen Umständen beugen sollen. Dann hättest du ein paar Sonnenzyklen mehr Zeit gehabt, unser Reich groß zu machen und die Stämme zu vereinen. Jetzt wird es zum Krieg mit den Menschlingen kommen und den können wir nur verlieren«, antwortete der Geistesbegabte mit einem besorgten Schnaufen.

»Warum haben uns die Manchinen nicht einfach in Ruhe gelassen? Im Bezug auf die Sperrung der Karawanenstraße sind wir im Recht. Es ist unser Land und wir wollen dort keine Händler haben. Sie sollen ihre Waren per Schiff nach Westen schippern oder es sonst irgendwie machen. Das ist nicht unser Problem!«, donnerte der Häuptling.

»Doch! Da gebe ich Cuglakk Recht. Es ist jetzt unser Problem. Warum hast du diese Händler nicht durch unser Reich ziehen lassen? Geht es dir noch immer um die Rache an diesem Zaydan? Willst du nur wegen ihm gegen Manchin in den Krieg ziehen?« Soork wurde zornig.

»Mögen die Götter Zaydans Seele verschlingen! Nein, es geht mir nicht um ihn, sondern ums Prinzip. Wir dürfen auch nicht mit einer Karawane mitten durch Manchin reisen. Die Menschlinge würden uns schon an der Großen Mauer ohne Vorwarnung erschlagen, Schamane. Also lasse ich sie auch nicht durch unser Reich ziehen. Und ich unterwerfe mich keinem Kaiser der Menschlinge und zahle ihm Tribute! Niemals!«

»Sollen die Manchinen doch kommen. Wir machen sie fertig! Das hier ist unsere Steppe und wir haben sie schon einmal niedergemacht«, fuhr Zugrakk dazwischen.

»Dummkopf! Du hast keine Ahnung, welche Armeen der Kaiser der Menschlinge auf das Schlachtfeld führen kann. Selbst die größte Orkhorde ist dagegen machtlos. Millionen Menschlinge leben hinter der Großen Mauer und die Riesenheere der manchinischen Kaiser sind legendär«, knurrte Soork.

»Riesenheere sind trotzdem nicht unbesiegbar«, entgegnete Grimzhag dem Geistesbegabten.
»Du hast einen schweren Fehler gemacht. Dabei bleibe ich, Häuptling. Wenn bald eine gewaltige Streitmacht auf Karokum zumarschiert, dann wirst du sehen, was dein Stolz angerichtet hat«, schimpfte der Schamane.
Sein junger Freund begann vor Aufregung nun auch zu schnaufen. Wütend rannte er durch den Thronsaal und riss eine erbeutete Fahne der Manchinen von der Wand. Sie war schon seit ein paar Sonnenzyklen im Besitz der Mazauk – Grimzhag hatte sie nach seinem Sieg über Qin-Wangs kleine Streitmacht damals mit ins Lager gebracht.
»Hier! Man kann die Menschlinge besiegen! Sogar die Manchinen! Es fehlt uns Orks seit langem an Selbstvertrauen. Sieh dir die Menschlinge doch an. Im Grunde sind sie schwach und zerbrechlich. Uns Orks haben die Götter stärker als sie gemacht und wir haben sie schon einmal überwunden!«
»Das war nur eine kleine Truppe und sie kann nicht mit einer echten Armee Manchins verglichen werden, Grimzhag. Es mag ja sein, dass wir Orks stärker als die Menschlinge sind, aber das ist nicht alles. Es mangelt uns an Geist. Eine starke Faust ohne Geist ist wertlos«, erwiderte Soork.
»Dann müssen wir die Grauaugen vermehren!«, knurrte Grimzhag.
»Ja, aber das braucht seine Zeit und die hast du jetzt nicht mehr. Ich will nicht bestreiten, dass du bereits viel erreicht hast, junger Brüller, aber gegen Manchin wirst du keine Chance haben. Vielleicht hätten wir Steppenorks bleiben sollen – von Anfang an. Wir hätten für uns gelebt und wären niemals mit den Menschlingen in Kontakt gekommen …«
»Ist das vielleicht orkisch, Soork? Sind wir ein Volk von Kriegern oder sind wir feige Snags?«, schnaubte Grimzhag.
»Die alten Zeiten sind vorbei. Heute sind wir mehr Snags als Krieger. Sieh das doch endlich ein«, murrte Soork.
»So viele von uns hatten Angst vor den Khuzbaath. Und wo sind die Bartwichte jetzt? Sie sind im Wirbel der Seelen! Wir haben sie vernichtet und ausgelöscht! Waren sie unbesiegbar? Nein! Sonst würden wir heute nicht ihr Reich beherrschen!«

»Die Manchinen kann man nicht mit dem kleinen Volk der Khuzbaath vergleichen.« Der Schamane würgte abweisend.
»Ja, das weiß ich auch, aber trotzdem sind sie keine Götter, Soork. Ich werde mir etwas einfallen lassen und mich dem Problem stellen. Aber ich lasse mich nicht in meinem Thronsaal zum Snag machen – und ich knie nicht vor einem Herrscher der Menschlinge. Einst waren wir gefürchtete Krieger, das hast du selbst gesagt, Schamane. Wir brauchen uns also nicht zu verstecken. Vor niemandem!«
»Das hätten wir besser getan, Grimzhag. Glaube mir, es wäre besser gewesen und wir hätten überlebt«, murmelte der Geistesbegabte besorgt.

»Einer seiner Krieger hat den ehrwürdigen Ansheng vor unseren Augen mit seinem Schwert erstochen, erhabener Sohn des Himmels. Wir wurden aus dem Herrscherhaus herausgejagt und mussten dann diese sogenannte Orkstadt in der Steppe sofort verlassen«, berichtete einer der Gesandten, der aus dem Norden zurückgekehrt war.
Der Imperator von Manchin wurde rot vor Zorn, als er das hörte. Er rang nach Luft und hatte Mühe, einen furchtbaren Wutanfall zu unterdrücken.
»Ansheng haben sie getötet?«, vergewisserte er sich noch einmal. Er konnte es einfach nicht glauben.
»Ja, Eure Majestät, dieser Orkhäuptling hat ihn einfach umbringen und uns wie räudige Köter verjagen lassen«, gab der Bote zurück.
»Er muss vollkommen geisteskrank sein, so etwas zu tun!«, schrie der Himmlische. »Noch kann ich mich nicht mit diesen Grünhäuten befassen, aber ich schwöre bei meinen Ahnen, dass ich ihr lächerliches Steppenreich mit einem Krieg überziehen werde, der es aus der Geschichte tilgen wird. Ich werde nicht eher ruhen, bis ich den Kopf dieses anmaßenden Orks in Händen halte. Aber zuerst muss ich mit den Huang fertig werden.«
»Dieser Grimzhag ist entweder vollkommen dumm oder völlig von sich eingenommen. Was glaubt er, wer er ist?«, fügte ein hoher Beamter hinzu.
»Er ist bald ein toter Ork!«, donnerte der Kaiser und schlug mit der Faust auf die Armlehne seines Thrones. »Ich werde nicht nur seinen ganzen Stamm ausrotten lassen, sondern auch sämtliche Grünhautstämme, die ihm Gefolgschaft leisten!«

Qin-Wang, der Mandarin der Provinz Benxij, welcher der heutigen Unterredung beiwohnte, erinnerte sich an die Strafexpedition, die er vor einigen Jahren in die Steppe ausgesandt hatte, um die Mazauk zu vernichten. Dass es heute um den gleichen Orkhäuptling ging, der damals auch die Händler überfallen hatte, wusste er inzwischen.
Doch Qin-Wang hatte dem Kaiser nie von der gescheiterten Operation seiner Soldaten berichtet, die ihn immerhin zwei volle Regimenter gekostet hatte. Und in diesem Augenblick, wo der Imperator mehr als verärgert war, hielt er es auch für ratsam zu schweigen.
Yuan-Han III. sprang auf und hob den Zeigefinger. Er starrte einen seiner Palastdiener an und rief: »Du! Du wirst mich von nun an jeden Tag daran erinnern, dass ich mich an den Orks der Steppen rächen muss. Ich darf das auf keinen Fall vergessen. Erst die Huang im Süden und dann dieser Grünhautabschaum im Norden. Die Huang werde ich lediglich zur Unterwerfung zwingen, diesen Grimzhag und seine Orks aber werde ich bis auf den Letzten abschlachten lassen!«
»Wie Ihr wünscht, Allmächtiger!«, antwortete der Diener und verneigte sich.
»Nie zuvor bin ich einer solchen Dreistigkeit und Frechheit begegnet. Eigentlich habe ich andere Sorgen als diese Orkbanditen, aber mich beleidigt man nur einmal. Offenbar wird es Zeit, dass das Reich von Manchin seine Stärke zeigt.«
Die Empfangshalle am äußersten Rand der Verbotenen Stadt in Kaifeng war noch eine Weile vom Gezeter des Himmelskaisers erfüllt und dieser stieß immer wieder wüste Drohungen gegen Grimzhag aus. Wann er sich dem Feldzug gegen die Orks der Steppen widmen konnte, wusste er noch nicht, aber das Haus Huang war schon fast besiegt und dann würde er den Grünhäuten die blutige Rache Manchins bringen.

»Groom der Wohlgenährte, Häuptling der Argrunkstämme!«, rief die Orkwache an der großen Tür des Thronsaals von Chaar-Ziggrath. Ein breit grinsender, extrem fetter Ork watschelte herein und grunzte eine Begrüßung.
Heute wurde die riesige Halle von unzähligen Fackeln an den Wänden beleuchtet und überall duftete es nach leckerem, gebratenen Fleisch, das auf einer Reihe langer Banketttische in großen Tellern auf die einflussreichen Gäste wartete.

Grimzhag hatte die mächtigsten Orkhäuptlinge der Dunklen Lande zu dieser Versammlung eingeladen und sah gespannt zur Eingangstür des Saals. Baudrogg war bereits da und saß vor einem übervollen Fleischteller. Derartige Staatsbesuche machten immer besonders hungrig, meinte er, und langte kräftig zu.

»Bei allen Göttern! Dieser Groom ist ja dicker als 'ne Warnoxkuh«, staunte Zugrakk, um dann leise zu kichern.

»Halt ja die Schnauze!«, zischte Grimzhag und lächelte dem übergewichtigen Häuptling zu.

»Romukk der Gewalttätige, König von Rumball!«, verkündete die Orkwache an der Tür.

»Ulgar der Unfriedliche, Häuptling der Schwarzschilde aus dem Felssäulengebirge!«

»Haarg der Zwergenwürger, Herrscher vom Schlangenberg!«

»Grimgoff der Unterdrücker … äh… aus dem Süden von hier!«

»Wornox der Brandstifter, Großhäuptling der Koogstämme!«

Langsam wurde die Orkwache nervös. Sie schien immer häufiger den Text zu vergessen. Derweil kamen mehr und mehr Orkhäuptlinge in die Halle und begrüßten Grimzhag mit freundlichen Grunz- und Knurrlauten. Die meisten von ihnen kannte der junge Brüller zwar noch nicht, aber das sollte sich heute ändern. Zwischenorkische Kommunikation hielt er nämlich gerade in diesen Tagen für besonders wichtig.

»Guck mal den da! Ein wirklich fieser Typ!«, flüsterte Zugrakk und deutete auf einen riesenhaften Häuptling, dessen Gesicht nur noch eine Ansammlung verwachsener Narben war. Er war selbst für Orkverhältnisse extrem hässlich.

»Das ist Haarg der Zwergenwürger. Man sagt, dass er ein sehr konservativer Häuptling ist und grundsätzlich jede Meinungsverschiedenheit mit Gewalt löst«, gab Grimzhag zurück.

»Dann scheint er ja recht vernünftig zu sein«, meinte Zugrakk.

Nach einer Weile saßen sämtliche Orkhäuptlinge mit ihren Leibwächtern an den langen Tafeln und schlangen laut schmatzend den ersten Fleischgang hinunter. Überall lagen Schwerter, Äxte und Streitkolben neben den Tellern, ganz wie es sich für Staatsempfänge gehörte.

Haarg machte einige Späße und zeigte den anderen Stammesführern eine Reihe von Zwergenskalps und abgeschnittenen Bärten, die er immer mit sich herumtrug. Dann ließ er sich von einem seiner Krieger sogar einen Sack bringen und holte einen schon recht verrotteten Zwergenschädel heraus.
»Das war mal der Sohn von König Helmfax. Dann is` er aber mir begegnet und meinte, die Schnauze aufmachen zu müssen. Ha! Ha! Ha!«, blökte Haarg.
Einige der anderen Orks lachten brüllend auf und klopften sich auf die Brust. Dieser Häuptling aus dem Felssäulengebirge hatte durchaus Sinn für Humor, fand Zugrakk, und lachte mit.
Schließlich stellte sich Grimzhag in die Mitte des Raumes und hielt eine kurze Begrüßungsansprache. Er bedankte sich bei allen seinen Gästen und ließ einige Untergeordnete weitere Fleischteller und Pilzbierfässer aus dem Keller des Palastes holen. Nach einem weiteren Gang und längeren Gesprächen, erhob sich der Mazaukkönig erneut von seinem Platz und bat die anderen Grünhäute um Aufmerksamkeit.
»Verehrte und mächtige Häuptlinge der Dunklen Lande!«, rief er. »Ich komme nun zur Sache und damit zum Grund dieses Treffens.«
Es herrschte gespannte Stille, die lediglich vom Schmatzen einiger Orks durchbrochen wurde. Grimzhag fuhr fort: »Ich bin froh, dass ihr heute alle zu mir gekommen seid, denn die meisten von euch kannte ich bisher noch nicht. Nun aber bitte ich euch um euren Beistand, denn ich habe in naher Zukunft vor, mit einem großen Heer durch den Süden der Dunklen Lande zu ziehen …«
Sofort brach ein aufgeregtes Getuschel los und die Häuptlinge starrten den jungen Brüller verdutzt an.
»Nein, ich will euch nicht angreifen. Im Gegenteil, ich bitte einige von euch nur, mir den Durchmarsch durch ihr Gebiet zu erlauben. Noch schöner wäre es allerdings, wenn ihr euch meiner Armee anschließen würdet«, verkündete Grimzhag.
»Was hast du denn vor? Gegen wen willst du mit deinem Heer kämpfen?«, stieß Groom aus und erhob sich von seinem Platz.
»Das will ich noch nicht sagen, ehrwürdiger Wanst! Ich bitte euch alle nur, mir zu vertrauen. Außerdem wird es noch eine Weile dauern, bis ich alles vorbereitet

habe. Würde ich einen von euch angreifen wollen, dann würde ich es sicherlich nicht schon im Vorfeld sagen, oder?«
Die meisten der Orkkönige brummten zustimmend, einige sahen Grimzhag jedoch nach wie vor misstrauisch an.
»Allen von euch, die sich meinem Heer anschließen, verspreche ich eine Beute, wie ihr sie euch nicht vorstellen könnt. Ich werde euch Näheres sagen, wenn es so weit ist«, erklärte Grimzhag.
»Aber was willst du im Süden erobern, Mazaukhäuptling? Berbia vielleicht?«, knurrte Haarg, während sich allgemeines Gelächter ausbreitete.
»Nein! Darüber kann ich jetzt noch nicht sprechen, Mächtiger. Ich wollte euch nur Bescheid sagen und hoffe, dass ihr mir vertraut. Außerdem gebe ich euch mein Wort, keinen anderen Orkstamm anzugreifen. Wir müssen zusammenhalten, denn unsere Feinde sind die Menschlinge, Elben und Khuz. Sie profitieren davon, wenn wir uns untereinander bekämpfen. Wenn wir aber zusammenhalten, dann kann uns keine Macht der Welt widerstehen. Denkt über meine Worte nach, ehrwürdige Könige!«
Grimzhag setzte sich wieder auf seinen Platz und zahlreiche Augenpaare folgten ihm. Für eine Weile legte sich eine bedrückte Atmosphäre über die prunkvolle Halle im Palast von Chaar-Ziggrath. Doch im Laufe dieses langen und feuchtfröhlichen Abends gelang es dem jungen Brüller, die Zweifel der anderen Könige zu zerstreuen und viele neue Bekanntschaften zu schließen. Am Ende wurde das Treffen der Häuptlinge zu einem ausgelassenen Trinkgelage und es kam kaum zu Streitereien unter den Gästen. Bis auf ein paar gebrochene Nasen und Rippen verließ alles geradezu harmonisch – für orkische Begriffe.

»Wir müssen jetzt handeln, bevor es zu spät ist, Soork. Das Treffen mit den anderen Orkhäuptlingen der Dunklen Lande war ein voller Erfolg. Sie werden mich mit meinem Heer durch ihre Gebiete ziehen lassen, das haben sie mir versprochen«, beschwor Grimzhag den Geistesbegabten.
»Ich bin hin und hergerissen, junger Brüller. Was du da planst, ist derart kühn, dass ich es kaum in Worte fassen kann. Die Regionen, durch die du deine Armee

führen willst, kenne nicht einmal ich«, erwiderte der Schamane überfordert. »Was ist, wenn ihr irgendwo in den Dschungeln von Suzlan landet?«
»Dann sehen wir wenigstens ein paar von diesen geheimnisvollen Creex. Die leben ja angeblich dort«, scherzte der Häuptling.
»Ich kann dir jedenfalls nicht helfen, denn ich kenne nur die Dunklen Lande einigermaßen. Alles, was noch weiter im Süden liegt, ist mir nur aus Erzählungen bekannt und darauf kann man sich nicht verlassen«, warnte der Schamane.
»Mein Entschluss steht fest. Wenn ich einen Weg finde, dann wird das die Situation gänzlich verändern, Soork«, meinte Grimzhag voller Zuversicht.
Die darauf folgenden Würgelaute seines in die Jahre gekommenen Schamanen sprachen Bände. Dieser war nämlich überhaupt nicht von den wahnwitzigen Plänen des ehrgeizigen Häuptlings überzeugt.
»Wir sind in einer verzweifelten Lage, mein Freund. Und was du da vor hast, wird meiner Ansicht nach in einer riesigen Katastrophe enden!«
»Das sehe ich anders. Allerdings muss alles genau vorbereitet werden. Aber du kennst mich doch inzwischen – ich überlasse nichts dem Zufall.«
»Die Verwirklichung deines Planes halte ich für unmöglich!«, knurrte Soork aufgebracht. Dann verließ er den Raum, ohne sich noch weiter mit Grimzhags verrückten Ideen zu befassen.
Dieser ignorierte die Bedenken des Geistesbegabten und machte sich wieder an die Arbeit. Er ging in die Hocke und ließ seinen Blick über eine überdimensionale Landkarte schweifen, die er auf dem Boden ausgebreitet hatte.
Die einst von Soork angefertigte Karte gehörte inzwischen schon zum alten Eisen, denn einer von Grimzhags Kriegern hatte in einem Haus in Chaar-Ziggrath vor einiger Zeit ein wesentlich größeres und genaueres Gegenstück gefunden und es Grimzhag überreicht. Doch selbst dieses kunstvoll bemalte, riesenhafte Stück Pergamentpapier enthielt nur wenige Informationen über die Regionen südlich der Dunklen Lande. Auch die Khuzbaath hatten sich kaum in diese weit entfernten Gebiete gewagt.
Nachdem Grimzhag die große Landkarte noch eine Weile studiert hatte, kniete er sich mit einem müden Brummen neben ihr auf den kalten Boden und knurrte frustriert vor sich hin.

»Nein, so wird das nichts!«, fauchte er zornig und stand dann wieder auf, um sich die schmerzenden Oberschenkel zu halten.

»Es sieht wirklich gut aus! Diese ausdrucksstarken Farben und dann das markante Gesicht des ehrwürdigen Meng-Xi-Than. Ein gelungenes Werk!«, lobte der Himmelskaiser und heuchelte Interesse an dem Porträt des hier dargestellten manchinischen Nationalhelden aus der alten Zeit.
Vor vielen Jahrhunderten hatte der besagte Meng-Xi-Than das große Imperium des Ostens gegen eine Invasion der Könige von Kurast verteidigt. Aber das war schon lange her.
»Dann wünschen Eure göttliche Erhabenheit, dass dieses Gemälde hier aufgehängt werden soll?«, erkundigte sich ein blasshäutiger Würdenträger und sah demütig zu Boden.
»Hängt es hier auf! Ja! Es ist sehr schön!«, meinte der Kaiser.
Bevor der Diener noch etwas antworten konnte, ging der Himmlische schon weiter und verschwand am Ende des langen Ganges hinter einer riesenhaften Porzellanvase.
»57…58…59…60…«, zählte der Würdenträger und eilte seinem Herrn verzweifelt nach, denn er machte sich Sorgen, dass der Imperator die Anzahl der 100 erlaubten Schritte an diesem Tag überschreiten könnte.
Yuan-Han III. ging in einen Konferenzsaal, wo ihn bereits drei seiner Generäle erwarteten. Gelangweilt setzte er sich auf einen pompösen Stuhl und forderte die Heerführer auf, ihn über die neuesten Entwicklungen im Kampf gegen das Haus Huang zu unterrichten. Der blassgesichtige Würdenträger folgte dem Monarchen so leise er konnte und stellte sich dann hinter ihn.
»Ich höre …«, brummte dieser und gähnte dann.
»Ehrwürdiger Sohn des Himmels«, sagte einer der Generäle mit kräftiger Stimme. »Der größte Teil der Truppen des Fürsten Fushang hat sich bis zur Stadt Quan-He zurückgezogen und lagert dort am Fuße des Sengaberges. Wir werden noch eine Weile brauchen, bis wir unsere eigenen Streitkräfte so weit umformiert haben, dass wir den Feind in die Zange nehmen können.«
»Aha?«, gab der Kaiser leicht verärgert zurück.

»Ja, Eure Exzellenz. Wir sind aber sicher, dass wir die Armee der Huang in absehbarer Zeit vernichten können«, erklärte der General.
»In absehbarer Zeit, Shu-Shong?«
»Wir können nicht genau sagen, wie lange es dauern wird, Erhabener, aber an der Sicherheit unseres Sieges gibt es keinen Zweifel.«
»Daran zweifele ich auch nicht, Heerführer. Allerdings mag ich keine ungenauen Zeitangaben!«, murrte der Imperator.
Als der General Anstalten machte, dem Himmlischen eine Karte mit der Aufstellung der kaiserlichen Streitkräfte zu zeigen, winkte dieser sofort ab. Mit trägen Bewegungen erhob er sich von seinem Platz und sah seinen Würdenträger an, der den Blick blitzartig zu Boden richtete.
»Nein! Das will ich alles gar nicht so genau wissen! Erledigt Fürst Fushang und seine Rebellenbande, mehr verlange ich nicht. Aber so schnell es geht, versteht sich!«
»Sehr wohl, Eure Exzellenz!«, antwortete der Heerführer.
Langsam schritt Yuan-Han III. zur Tür und sein Diener beeilte sich, diese zu öffnen, um den Monarchen wieder auf den Gang zu lassen. Der Kaiser sah an ihm vorbei und ging gemütlich voraus, während der Würdenträger wieder einmal hinter ihm her hasten musste.
»Sohn des Himmels, vergebt mir diese Bemerkung, aber ich habe den Auftrag, Euch noch an etwas zu erinnern!«, schnaufte der bleichgesichtige Mann und vergaß dabei, die Schritte des Göttlichen zu zählen.
»Was ist denn noch?«, nörgelte der Kaiser.
»Die Orks! Grimzhag der Ork, Eure Majestät! Ich soll Euch an diese Grünhäute erinnern. Ihr wolltet Euch an ihnen rächen, da sie Euch beleidigt haben«, sagte der Diener.
»Ja, diese Orks. Ihr habt Recht. Allerdings werde ich zunächst warten, bis die Huang besiegt sind. Dann widme ich mich diesen Barbaren im Norden«, antwortete der Imperator.
»Wie Ihr wünscht, Allmächtiger!«, katzbuckelte der Beamte.

»Ich gehe jetzt in mein Schlafgemach, um für den Rest des Tages zu ruhen. Das bedeutet, dass ich jede Störung meiner Ruhe strengstens untersage. Bis Morgen!«, bemerkte der Himmlische und ging davon.

Zugrakk und zwei weitere Krieger warfen einen ängstlich jammernden und schreienden Manchinen vor Grimzhags Thron. Eine Gruppe von Orkspähern hatte den Menschen nahe der Großen Mauer überfallen und nach Karokum verschleppt. Jetzt sollte er dem Häuptling der Mazauk einige Informationen über das noch immer unbekannte Menschenreich im Süden liefern. Der Mann war offenbar ein Steuereintreiber, wenn die Orks ihn richtig verstanden hatten. Kurz vor Kin-Weig hatten sie ihn geschnappt, um anschließend wieder nach Norden zu verschwinden.
Ein Geistesbegabter vom Stamme der Agram, der die Sprache der Manchinen halbwegs verstehen konnte, stand neben Grimzhag und sah auf den Mann herab.
»Du müssen alles erzählen über Reich von Manchin!«, sagte der Denker, während ihn der Mensch verstört ansah.
»Ich habe euch nichts getan! Lasst mich doch bitte los!«, flehte die kleine, dickliche Gestalt und zappelte in Zugrakks Klauen.
»Du sagen alles, was ist am geschehen in Reich von Manchin!«, kam von dem Schamanen der Agram.
»Was willst du denn wissen, Ork?«, wimmerte der Gefangene.
»Wir wollen wissen, was ist hinter Große Mauer. Wie ist Leben von Menschen in Manchin?«
Der Steuereintreiber wirkte überfordert. Zugrakk hielt ihm sein Messer an die Kehle.
»Dieses Menschlingsgequatsche hört sich ja furchtbar an. Soll ich ihn nicht lieber umbringen? Dann is` Ruhe!«, knurrte er.
Grimzhag würgte und wandte sich an den Schamanen. »Frage ihn, ob überall im Reich Manchin Frieden herrscht oder ob es dort auch verfeindete Gruppen gibt!«
»Sind alle Menschen in Manchin friedlich oder kämpfen sie auch Mensch gegen Mensch?«, fragte der Geistesbegabte.
»Was meinst du damit, Ork?«, fragte der Mann.

Der Schamane überlegte, bis ihm das richtige manchinische Wort eingefallen war. »Sind alle Menschen einig oder ist auch Krieg unter den Menschen?«

»Krieg unter den Menschen?«, wiederholte der Manchine. »Du meinst den Krieg zwischen den Truppen des Kaisers und dem Haus Huang?«

»Was ist das Haus Huang?«

»Es sind Adelige, die gegen den Kaiser rebellieren!«

»Wo wohnt das Haus Huang?«

»Wo? Im Süden von Manchin! Die Huang leben im Süden des Reiches!« Der Gefangene wirkte für einen Moment erleichtert. Hoffnung schien in ihm aufzukeimen.

Der Schamane erzählte Grimzhag, was der Mensch gesagte hatte und dieser wirkte auf einmal sehr interessiert. »Das klingt nach einem Bürgerkrieg! Ich will mehr darüber wissen!«

»Ist das große Krieg unter dem Kaiser und dem Haus Huang?«

»Ja! Sie kämpfen schon lange!«

»Gut! Du wirst nicht getötet, denn du musst jetzt malen eine Landkarte von ganze Reich Manchin. Wenn du nicht machst, wir tun dir sehr weh«, erklärte der Orkdenker mit Nachdruck und gab dem Gefangenen eine zusammengerollte Ruumphhaut und einen Kohlestift.

»Du malen Landkarte von ganze Land Manchin! Hast du verstanden?«

»Ja, in Ordnung! Ich werde tun, was ihr verlangt. Aber bitte tötet mich nicht!«, winselte der Mensch und machte sich sofort an die Arbeit.

»Wenn er fertig ist, dann werfen wir ihn in den Kerker«, befahl Grimzhag. »Ich will alles über dieses Reich der Menschlinge wissen.«

Arbeiten, schweigen und gehorchen!

Weng überreichte Zaydan noch ein Glas Wein und kratzte sich am Hinterkopf. Das tat er immer, wenn ihm die Worte fehlten. Neben Zaydan saß der alte Xabbes und starrte seinen jüngeren Händlerkollegen missmutig an.

»Passiert denn langsam mal was?«, knurrte der ergraute Kaufmann in Zaydans Richtung.

»Ich denke, dass bald etwas geschehen wird, mein lieber Xabbes. Der Himmlische war mehr als erbost über die üblen Beleidigungen, die in dem frechen Schriftstück dieses Orkhäuptlings standen«, erklärte Zaydan.

»Aber bisher versammeln sich noch keine Truppen, um gegen diese verfluchten Grünhäute zu marschieren, wie?«, schob Xabbes nach.

Weng räusperte sich. Sein Herr erhob sich von seinem Stuhl und verschränkte die Hände hinter dem Rücken. Zaydans dunkle Augen funkelten bösartig, als er sagte: »Der Kaiser wird etwas gegen die Grünhäute tun. Wann er aktiv werden wird, kann ich allerdings nicht sagen. Ich sitze ja nicht den halben Tag auf der Schulter dieses Hornochsen und sehe ihm zu. Aber er wird etwas tun, da bin ich mir sicher.«

»Wird er das, ja?«, schnaubte Xabbes.

»Ja! Auf jeden Fall! Vermutlich will er erst die Huang ausschalten, um sich anschließend diesem Grimzhag zuzuwenden«, schaltete sich Weng ein.

»Er nimmt diese Orks nicht sonderlich ernst. Das war mir klar! Wir Händler verlieren Säcke voller Gold, aber dieser träge Schwachkopf von einem Imperator arbeitet im Schneckentempo. Der Kerl ist eine Lachnummer!«, meckerte der alte Berbianer.

Zaydan versuchte, ihn zu beruhigen. »Gemach, mein lieber Handelskollege. Die Mühlen mahlen nicht sonderlich schnell in Manchin. Und Yuan-Han III. ist nicht gerade für seine Spritzigkeit bekannt. Aber er wird sich um die Orks kümmern. Das hat er uns Kaufleuten zugesagt.«

Xabbes verzog sein faltiges Gesicht zu einer hässlichen Fratze. Dann strich er sich über seinen langen, grauen Bart. Energisch fuchtelte er mit dem Zeigefinger herum.

»Wir Händler sind nicht mittellos und auch nicht pleite. Noch nicht jedenfalls! Aber dieser Hundesohn von einem Kaiser und sein Reich sind pleite. Schon seit Jahren sind die Kassen leer und ein unfähiger Imperator wie Yuan-Han III. ist der Garant dafür, dass es in Zukunft auch so bleiben wird«, giftete Xabbes. »Was ich damit sagen will: Vielleicht wird der Kerl eines Tages einmal bei uns um Geld betteln. Ja, das bekommt er dann auch – für einen angemessenen Zinssatz natürlich. Aber wir verlangen dann auch, dass er endlich etwas für uns tut.«
»Selbstverständlich, werter Freund«, sagte Zaydan und hob sein Weinglas.
»Dieser dreckige Arsch von einem Wüstenwarnox!«, grummelte der Alte.
Weng musste grinsen, doch sein Herr schaute weiterhin ernst in die Runde. Mit tönender Stimme sprach er: »Yuan-Han wird reagieren. Dafür habe ich gesorgt. Und dann wird sich dieser Grimzhag wundern. Das schwöre ich dir, Xabbes!«

Der gefangene Steuereintreiber hatte Grimzhag noch eine Fülle von wichtigen Informationen über das Reich Manchin geben können. So hatte er auch seine Landkarte nach und nach ergänzt. Da der Schamane aber nur ein wenig Manchinisch sprechen und die komplizierte Schrift der Menschen kaum lesen konnte, war es teilweise recht mühsam gewesen, die für die Orks fremdartig klingenden Namen der manchinischen Städte in ihrer Glyphenschrift wiederzugeben. Jetzt jedoch war die Landkarte so gut wie vollständig und der Gefangene hatte noch eine Menge Dinge ausgeplaudert.
Zugrakk hatte ihm angedroht, seinem Gedächtnis mit Hilfe von Hammer und Meißel auf die Sprünge zu helfen, was den Manchinen dazu bewegt hatte, alles preiszugeben, was er wusste. Wenn die von ihm gezeichnete Landkarte fehlerhaft wäre, so hatte Grimzhag betont, dann würde er ihn grausam foltern und schließlich töten lassen. Daher war die Wahrscheinlichkeit gering, dass der Mensch falsche Angaben gemacht hatte. Er befand sich inzwischen nämlich in einem Verlies im Keller von Grimzhags Herrscherhaus und konnte sich so etwas einfach nicht erlauben.
»Ich werde mich morgen auf den Weg nach Chaar-Ziggrath machen und dort für einige Zeit bleiben. Du wirst hier mit Soork alles im Auge behalten und sofort zu mir reiten, wenn etwas ist«, knurrte Grimzhag.

Zugrakk brummelte unwillig. »Was hast du denn jetzt schon wieder vor?«
»Ich muss einige Dinge mit den anderen Orkhäuptlingen absprechen und noch dies und jenes vorbereiten. Behalte Karokum im Blick! Klar?«
»Meinetwegen!«
»Dann ist ja gut, Zugrakk.«
»Glaubst du denn, dass diese Menschlinge eines Tages wirklich mit einem großen Heer anrücken? Was sollen wir denn dann machen?«
»Es ist nicht unwahrscheinlich, dass sie uns irgendwann in der Steppe besuchen kommen. Deshalb muss ich morgen auch dringend in die Dunklen Lande und mit meinen Vorbereitungen beginnen«, sagte der Orkkönig.
»Was bereitest du denn vor?«, drängelte Zugrakk.
Grimzhag würgte. »Das wirst du schon noch sehen!«
»Den Spruch kenne ich inzwischen, Snagschnauze.«
»Mag sein, aber es ist wichtig, dass ich jetzt selbst zur Tat schreite. Du hast völlig Recht – niemand weiß, wann die Menschlinge gegen uns in den Krieg ziehen werden. Allerdings scheinen sie auch gegeneinander Krieg zu führen, im Süden von Manchin. Das ist gut für uns und ich hoffe, dass sie damit noch eine Weile beschäftigt sind.«
»Sie sind auch nicht anders als wir, nicht wahr?«, bemerkte Zugrakk.
»Wie meinst du das?«
»Sie bekämpfen sich genau wie wir Orks. Sie nennen uns dumme Barbaren, weil wir so gerne kämpfen, dabei führen sie genau so gerne Krieg.«
»Alle führen Krieg – auch die Khuz und die Elben. Wenn sie nicht gegen uns oder eine andere Art kämpfen, dann kämpfen ihre Stämme gegeneinander. Das ist das Gesetz der Stärke, Zugrakk. Die Götter wollen immer, dass der Stärkste die Welt formt. Deshalb haben sie auch den Krieg geschaffen«, meinte der junge Brüller.
»Warum auch nicht. Ich kämpfe ohnehin gern«, antwortete Zugrakk und erwies sich wieder einmal als ausgeglichene Orkpersönlichkeit.
»Ich werde mich morgen jedenfalls auf den Weg nach Chaar-Ziggrath machen. In den Dunklen Landen wartet eine Menge Arbeit auf mich. Lass dich überraschen!« Grimzhag zeigte seine Fangzähne und hob mit wissendem Blick die Klauen.

Der Häuptling der Mazauk blieb fast 60 Sonnen in Chaar-Ziggrath und widmete sich dort ganz der Aufstellung einer gewaltigen Horde und umfassenden Rüstungsvorbereitungen. Die alten Schmieden der Khuzbaath waren nun Tag und Nacht vom Gehämmer und Geklopfe Hunderter Orks und Goblins erfüllt und spuckten Waffen und Rüstungen in großer Zahl aus. Das taten sie zwar im Grunde schon seit Grimzhag das Reich der Kleinwüchsigen erobert hatte, doch jetzt wurde die Waffenproduktion noch energischer vorangetrieben. Die abtrünnigen Zwerge, die vorher die Herren in diesem Gebiet gewesen waren, hatten riesige Vorräte an Erzen hinterlassen, die nun nicht mehr aus dem Boden gewühlt werden mussten. Man brauchte sie nur noch zu verarbeiten und das taten die Grünhäute.

Neben der Produktion von Waffen und Rüstungen befasste sich Grimzhag ebenfalls mit der Organisation seiner Armee, die er nun in den Dunklen Landen aufstellen wollte. Rund um Chaar-Ziggrath befanden sich inzwischen mehrere Troll- und Gnogggehege, die entweder die furchterregenden Monster aus den Bergen oder die schnaubenden Reittiere aus der Steppe in großer Zahl beinhalteten.

Es wurden Einheiten aus schwergepanzerten Gnoggreitern aufgestellt, zudem leichte Reiterscharen berittener Bogenschützen, dazu Massen an Fußtruppen mit Speeren, Äxten und Schwertern. Alle Stämme der Dunklen Lande, die Grimzhag im Kriegsfall Gefolgschaft leisten und ihm tributpflichtig waren, mussten ihm nun ihre Krieger zur Verfügung stellen. Warum der Orkkönig dies alles verlangte, erklärte er seinen Untergeordneten allerdings nicht. Doch das war bei den meisten Grünhäuten auch nicht notwendig, denn für einen Kampf waren sie immer zu haben. Zunächst sagte Grimzhag lediglich, dass sich alle Krieger bereithalten und auf seine Wiederkehr aus der Steppe warten sollten.

Diesmal wurde die Horde nach einem einfachen Dezimalsystem eingeteilt. Zehn Orks oder Goblins bildeten einen Trupp, hundert Krieger eine Schar, tausend Kämpfer eine Rotte und zehntausend eine »Tumal«, was auf Steppenorkisch so viel wie »Faust« bedeutete.

Nach diesem System wurden sowohl die Fußtruppen als auch die Reiterei organisiert. Weiterhin führte Grimzhag eine noch strengere Hierarchie und Kommando-

struktur in seiner Armee ein, damit die Disziplin – die Achillesferse einer jeden Orkhorde – erhöht werden konnte.
Nach einer arbeitsreichen Zeit und einigen Besuchen bei Baudrogg und dem einen oder anderen Orkkönig der Dunklen Lande, kehrte Grimzhag wieder nach Karokum zurück. Dort war der Tempel des Goffrukk mittlerweile fertiggestellt worden, was den jungen Brüller mit großem Stolz erfüllte. Das Gebäude glich einem riesigen Orkschädel, dessen Augenhöhlen nun des Nachts vom Schein zahlreicher Fackeln erhellt wurden. Den Eingang des Tempels bildete das weit aufgerissene Maul des Schädels. Im Inneren des Tempels befand sich ein großer Opferraum, wo die dunkelrot gestrichenen Wände mit zahlreichen Trophäen aus Grimzhags Feldzügen, etwa Zwergenhelmen, Turmschilden der Khuzbaath und vielem mehr, verziert worden waren.
Goffrukks Tempel war ein klassisches Beispiel orkischer Baukunst, wobei vermutlich weder die Menschen noch die anderen Völker Antariksas dieses Gebäude als »schön« empfunden hätten. Sein Aussehen wirkte wuchtig, klobig und brutal - ganz wie seine Erbauer.
Nachdem Grimzhag das heilige Haus des orkischen Kriegsgottes eingeweiht und zu Goffrukks Ehren eine große Feier abgehalten hatte, beschäftigte er sich wieder mit militärischen Dingen, denn er plante die Aufstellung einer zweiten Horde. Diesmal in der Steppe.
So schickte er seine Boten zu den verbündeten Stämmen und rief die Krieger unter seinem Banner zusammen. Da er in den Weiten des Nordens inzwischen längst zu einer bekannten Persönlichkeit geworden war, dauerte es nicht lange, bis die Orks und Goblins begeistert nach Karokum strömten, um sich ihm anzuschließen.

Artux der Schlaue, der Häuptling der Agram, den Grimzhag mittlerweile zu seinem Stellvertreter und Monrogg des ehemaligen Reiches von Grashrakk Khan ernannt hatte, verschränkte seine kräftigen Arme vor der Brust und grinste.
»Du willst das doch nicht wirklich versuchen, Grimzhag!«, rief er.

»Welche Wahl haben wir denn, mein Freund? Die Manchinen werden irgendwann in die Steppe kommen, mit einer riesigen Armee. Deshalb sollten wir den ersten Schritt tun und vorher zu ihnen kommen«, antwortete Grimzhag entschlossen.
Die leisen Würgelaute seines Hordenführers ließen darauf schließen, dass jener von dieser Idee alles andere als begeistert war.
»Kin-Weig könnten wir erobern, wenn wir unerwartet angreifen. Aber spätestens an der Großen Mauer wird unser Versuch, nach Manchin einzudringen, kläglich scheitern. Die Menschlinge brauchen sich nur hinter die Zinnen zu stellen und uns gegen den Festungswall anrennen lassen. Da kommen wir niemals durch und werden alle draufgehen.«
»Wir nehmen Katapulte mit und zerstören die Große Mauer mit einem Hagel aus Steinblöcken«, meinte Grimzhag.
»Dann kommt die Riesenarmee des Kaisers und metzelt uns einfach nieder. Wir haben gar nicht so viele Krieger, um diesen Kampf gewinnen zu können. Vergiss das!«, schnaufte Artux nervös.
»Die Große Mauer überrennen zu wollen, wenn dahinter Zehntausende von Soldaten stehen, wäre glatter Selbstmord. Das weiß ich auch. Daher sollen die Menschlinge zu uns kommen«, erklärte der junge Brüller.
»Was denn jetzt? Kommen wir zu denen oder die zu uns?«, brummte Artux.
Grimzhag stieß ein brüllendes Lachen aus. »Sagen wir es mal so: Wir treffen uns auf halber Strecke.«
»Und wie soll das funktionieren? Willst du die Manchinen in der Steppe zum Ruumphgrillen einladen?«
»Witzbold! Nein, wir müssen ihnen einen Grund geben, dass sie sich weit von der Großen Mauer entfernen und uns in der Steppe angreifen. Also attackieren wir zunächst Kin-Weig und ziehen uns dann erst einmal nach Norden zurück, wenn die Menschlinge anrücken. Und ich bin mir sicher, dass die kommen werden, wenn wir ihre Händlerstadt zerstören.«
Artux ließ überrascht die Zunge heraushängen und lief vor seinem Freund auf und ab.
»Das könnte vielleicht funktionieren, Grimzhag«, murmelte er dann.
»Wir sind lediglich Dummköpfe!«, sagte der Mazaukhäuptling.

»Wie meinst du das denn?«, wunderte sich Artux.
»Wir sind dumm wie ein Gnogg. Das glauben jedenfalls die Menschlinge, die sich für unbesiegbar halten. Sie werden uns in ihrer üblichen Arroganz bis weit in die Steppe hinterher marschieren, um uns dann zu vernichten. Wenn wir die Frechheit besitzen, Kin-Weig zu plündern, dann werden die Manchinen vor Wut rasen und uns sofort verfolgen«, meinte Grimzhag.
»Aber auch in der Steppe werden wir keine Chance gegen die riesigen Armeen des Himmelskaisers haben.« Artux blieb skeptisch.
»Das kommt darauf an, wo wir kämpfen, mein Freund. Steppe ist nicht gleich Steppe. Hier! Ich habe eine Landkarte, die wir uns jetzt einmal zusammen ansehen sollten«, sagte der Orkkönig und winkte seinen Gast zu sich.

Mandarin Qin-Wang strich sich über die weiche Seide, die seinen kleinen Kugelbauch bedeckte, und drehte sich genervt um.
»Warum muss diese Händlerstadt auch zu meinem Verwaltungsbereich gehören?«, stöhnte er auf.
»Soll ich ihn zu Euch durchlassen, Exzellenz?«, erkundigte sich Qin-Wangs Berater Tao-Lang noch einmal.
»Ja, er soll kommen!« Der Manchine wischte sich den Schweiß mit einem weißen Samttuch von der Stirn und wartete, während sein Diener verschwand und kurz darauf Zaydan Shargut in den Raum führte.
»Verehrter Mandarin, es ist mir ein große Freude …«, sagte der Kaufmann theatralisch und verbeugte sich.
»Was gibt es?«, fragte Qin-Wang barsch.
»Habe ich Euch etwa bei einer wichtigen Arbeit gestört, verehrter Qin-Wang?«, flüsterte Zaydan mit triefendem Sarkasmus und einem listigen Grinsen.
»Die Abwasserkanäle im Zentrum von Cheng-Ho müssen demnächst gewartet werden. Da haben sich einige Schriftrollen auf meinem Schreibtisch aufgetürmt«, antwortete der Beamte gelangweilt.
»Das klingt wirklich nach einer sehr wichtigen Angelegenheit«, stichelte der Berbianer, wohl wissend, dass er den Willen des Himmelskaisers im Rücken hatte.
»Also, was gibt es?«, brummte Qin-Wang.

»Ich kann Euch sagen, was es gibt, Mandarin«, kam zurück. »Im Namen der Händler und Kaufleute von Kin-Weig, die die Staatskasse von Manchin immer wieder mit neuem Gold auffüllen, soll ich nachfragen, wie es mit den Kriegsvorbreitungen gegen den Orktyrannen Grimzhag aussieht?«

Qin-Wangs zuckende Achseln verrieten, dass der Mandarin keine Neuigkeiten hatte, was Zaydan sichtlich verärgerte.

»Möchte der Himmelskaiser jetzt etwa doch über die schwere Demütigung hinwegsehen, die er durch diesen Steppenhäuptling erhalten hat?«, zischte der Kaufmann ungehalten.

Sein fein gekleideter Gesprächspartner winkte mit der lässigen Trägheit eines echten Bürokraten ab.

»Nein, mit Sicherheit nicht, Herr Shargut. Aber der Göttliche führt noch immer Krieg gegen das Haus Huang, falls Ihr das vergessen habt. Fürst Fushang und seine Truppen haben nach wie vor die Kontrolle über die Brücken des Yungoflusses. Niemand zweifelt am Sieg des kaiserlichen Heeres, aber es wird wohl noch eine Weile dauern, bis die Rebellengefahr vollständig beseitigt ist.«

»Eine Weile?« Zaydan stieß einen Schwall Luft aus.

»Ja, vermutlich!«, sagte der Mandarin mit offenem Desinteresse.

»Die Provinz Benxij wird von Euch verwaltet, Qin-Wang! Zu dieser Provinz gehört auch Kin-Weig und in Kin-Weig warten Hunderte von Händlern darauf, dass die Karawanenstraße endlich wieder frei wird. Ansonsten verlieren wir Kaufleute nämlich gewaltige Summen. Versteht Ihr das?«, fauchte Shargut.

»Nicht in diesem Ton, Berbianer! Ich kann Euch auch aus meiner Residenz entfernen lassen. Ist das klar?«, drohte der Mandarin.

»Ihr habt den Kaiser unter Druck zu setzen, Qin-Wang! Wenn nicht verschwinden wir Händler wieder in unsere Heimat und dann lösen sich Eure Steuereinnahmen auf, die ihr Dank uns jedes Jahr einnehmt. Ich verstehe ja, dass Yuan-Han III. ein vielbeschäftigter Mann ist, weshalb es vor allem Eure Aufgabe ist, ihn immer wieder daran zu erinnern, dieses neue Orkreich baldmöglichst zu vernichten!«, schrie Zaydan und stellte sich direkt vor den Beamten.

Dieser wich verunsichert zurück, während die dunklen Augen des Händlers immer zorniger funkelten. Schließlich bemühte sich der Mandarin, seinen aufgebrachten

Gast wieder zu beschwichtigen. So unverschämt und herrisch war Zaydan ihm gegenüber noch niemals zuvor aufgetreten, was nichts daran änderte, dass seine Argumente Hand und Fuß hatten. Die Wut der versammelten Kaufleute Kin-Weigs wollte Qin-Wang auf keinen Fall auf sich ziehen und da sich Zaydan inzwischen zu ihrem Sprachrohr gemacht hatte, konnte er es sich erlauben, auf diese Weise mit ihm zu sprechen.
»Ich werde den Himmelskaiser in den nächsten Tagen in Kaifeng aufsuchen und ihn bitten, das Orkproblem zügiger anzupacken, Herr Shargut. Wären Sie damit zufrieden?«, sagte der Mandarin kleinlaut.
Zaydan nickte und nahm dann noch einmal richtig Fahrt auf. Die neue Machtposition gefiel ihm außerordentlich.
»Ich werde ja sehen, ob Ihr erfolgreich seid. Wir Kaufleute lassen uns jedenfalls nicht mehr länger hinhalten. Handelt, Mandarin, sonst werden sich die Steuereinnahmen Eurer Provinz schnell halbiert haben. Und ich kann mir nicht vorstellen, dass der Imperator darüber erfreut sein wird!«, riet Zaydan dem Verwalter mit bitterbösem Blick.
»Ich werde mein Möglichstes tun …«, versprach Qin-Wang.
Sein Gast ließ ihn wie einen dummen Jungen stehen und drehte ihm wortlos den Rücken zu. Dann ging er aus dem Raum und schlug die Tür knallend hinter sich zu, um fluchend zum Ausgang des Gebäudes zu marschieren.

Seit vier Monaten reisten Grimzhags Boten nun schon zu den Orkstämmen der Dunklen Lande, um überall die Krieger zu den Waffen zu rufen. Der Häuptling selbst trommelte derweil in der Steppe seine Verbündeten zusammen und machte sich an das Aufstellen einer riesigen Horde. Es verging kein einziger Tag, ohne dass Grimzhag Pläne ausarbeitete, Kriegerscharen organisierte oder sich um logistische Probleme kümmerte. Dennoch schwieg er sich über seine genauen Vorhaben aus und verlangte von seinen Getreuen lediglich, dass sie seine Befehle ohne zu fragen in die Tat umsetzten.
So qualmten von Chaar-Ziggrath bis Karokum die Schmieden der Orks, denn Grimzhag hatte eine Aufrüstung angeordnet, wie es sie seit langer Zeit nicht mehr gegeben hatte. Sämtliche Bauarbeiten in Karokum waren mittlerweile eingestellt

worden, um die dafür vorgesehenen Orks und Goblins stattdessen für den Bau von Kriegsmaschinen oder als Helfer für die Schmiede einzusetzen. Die Ebene von Ruuth stellte dabei das wichtigste Zentrum der orkischen Waffenproduktion dar, denn hier hatten die Khuzbaath den Grünhäuten ihre Großschmieden und Unmengen an bereits zu Tage gefördertem Eisenerz hinterlassen.

Diese gewaltigen Unternehmungen erforderten eine Menge Disziplin, die nicht jeder Grünhaut von den Göttern in die Wiege gelegt worden war. Aber Grimzhag nahm sich auch diesem tiefsitzenden Problem an und setzte vor allem seine Grauaugen als Überwacher, Verwalter und Offiziere ein, die in seinem Auftrag für die strikte Einhaltung der Befehle sorgten. Wer nicht gehorchte, denn erwarteten grausame Strafen bis hin zur öffentlichen Hinrichtung. Alles musste jetzt schnell und zügig gehen, predigte der junge Orkkönig, und trieb seine Artgenossen an, wo er nur konnte.

Dass Grimzhag plante, seine Armee gegen das mächtige Imperium von Manchin zu führen, konnte sich inzwischen selbst der dümmste Goblin denken. Außerdem machte der Mazaukhäuptling daraus auch keinen Hehl. Wie er aber genau gegen das als unbesiegbar geltende Menschenreich vorgehen wollte, das erzählte er nicht einmal seinen engsten Vertrauten und Freunden. Zu groß war seine Angst vor Schwätzern und Verrätern in den eigenen Reihen, die seinen Meisterplan durch ihre losen Mundwerke doch noch gefährden konnten.

Dieses Misstrauen gegen die eigenen Artgenossen hatte sich in der letzten Zeit schon fast bis zur Paranoia gesteigert. Wer auch nur mit einem Menschen sprach, der wurde schon mit dem Tode bestraft.

»Arbeiten, schweigen und gehorchen!«, war Grimzhags eiserne Parole, die er immer wiederholte, während die Schmieden Tag und Nacht glühten, um gewaltige Mengen an Schwertern, Eisenpanzern, Speeren und anderen Waffen auszuspucken.

Zudem wurden alle Orkstämme, die Grimzhags Reich einverleibt worden waren, nun zu einer rücksichtlosen Bündnistreue verpflicht. Jeder waffenfähige Ork und Goblin musste sich bereithalten für den großen Tag, an dem der ehrgeizige König zum Kriege rief.

Was Grimzhag in diesen vier Monaten leistete, war geradezu unglaublich und wäre für einen Menschen, der noch nie etwas von der talentierten Blutlinie der Grauaugenorks gehört hatte, wohl kaum vorstellbar gewesen. Doch der junge Brüller war ununterbrochen unterwegs und sein Arbeitseifer ruhte noch nicht einmal in den dunklen Stunden der Nacht. Und wenn der Kaiser von Manchin glaubte, dass die Orks nur in der Steppe säßen und darauf warteten, von den Riesenarmeen des östlichen Menschenreiches abgeschlachtet zu werden, so irrte er sich gewaltig.

Wo vorher ein überdimensionales Mosaik der Khuzbaath gewesen war, schmückte nun ein buntes Gemälde die Wand hinter Grimzhags Thron im Palast von Chaar-Ziggrath. Genau wie in seinem Thronsaal in Karokum zeigte die Wandmalerei den Orkkönig und seine Krieger im Kampf gegen die Zwerge. Hier und da war die große Halle, in der einst der Großkönig der Kleinwüchsigen residiert hatte, noch weiter im orkischen Stil umgestaltet worden. Einige alte Statuen, welche die finsteren Götter der Khuzbaath dargestellt hatten, waren inzwischen entfernt worden. Im Gegenzug arbeiteten geschickte Goblinkünstler, Grauaugen und Geistesbegabte an steinernen Standbildern, welche die wichtigsten Orkgötter abbildeten. In die vielen roten Säulen, die die große Thronhalle trugen, hatte Grimzhag die orkischen Glyphen für Sieg, Krieg und Ehre eingravieren lassen.
Mit finsterer Miene, still vor sich hin brütend, hockte er heute auf seinem Thron und starrte ins Leere. Neben ihm stand sein Freund Zugrakk, der den Eindruck machte, als wäre ihm furchtbar langweilig. Von Zeit zu Zeit sah er den Orkkönig an, doch dieser sagte keinen Ton.
»Du denkst mal wieder, was? Es ist doch immer das Gleiche mit dir!«, knurrte Zugrakk genervt.
»Ja! Was ist daran falsch, Snaghirn?«, kam zurück.
»Und worüber denkt der große Ork nach? Über`s Mittagessen?«
»Sehr witzig!«
»Daran denke ich zumindest, Grimzhag. Ich habe Hunger! Was gibt es denn?«
»Frag die Goblins in der Küche. Vermutlich mal wieder Warnoxbraten«, murrte der Häuptling.

»Sehr gut!«, freute sich Zugrakk und leckte sich über die Fangzähne. Dabei tropfte ihm der Sabber aus dem Maul.
»Gnoggschädel!«, meinte sein Freund und Gebieter.
»Was ist denn?«
»Ich denke über das Reich von Gashgroth nach, Zugrakk.«
»Hä?«
»Das uralte Reich der Orks, das einst im Gebiet des heutigen Nordmanchin gelegen hat, wenn ich Cuglakk richtig verstanden habe.«
»Und was ist mit dem Reich von Grompfrukkzukk?«, fragte Zugrakk.
»Grompfrukkzukk?«
»Ja, fiel mir gerade ein. Vielleicht kannst du ja auch mal daran denken …«
»Mach dich nur über mich lustig, Snagschnauze. Dann kriegst du gleich was in die Fresse!«, warnte Grimzhag.
»Wollen wir uns vor dem Essen noch ein wenig prügeln, Kumpel?«
»Nein!«
»Und wieso nicht?«
»Weil ich nachdenke, Zugrakk!«
»Dann mach doch mal `ne Pause und wir machen ein kleines Kämpfchen.«
»Jetzt nicht!«
»Toll!«
»Schnauze!«
»Und was ist mit dem Reich von Dingsbums?«
»Dem Reich von Gashgroth?«
»Ja!«
»Also …«, sagte Grimzhag und betrachtete Zugrakk mit seinen hellgrauen Augen. »Das Gebiet des heutigen Nordmanchin gehörte vor Tausenden von Sonnenzyklen unserem Volk, denn es war Teil des Reiches von Gashgroth, das Quarrukk der Mutige vor langer Zeit gegründet hatte. Damals gab es Manchin noch nicht …«
»Aha!«, murmelte Zugrakk und gähnte leise.
»Demnach ist der Norden von Manchin eigentlich das Land der Orks und nicht der Menschlinge!«, fuhr Grimzhag fort.

»Was sollen wir denn in Manchin? Wir haben doch genug Land!«, antwortete der Orkkrieger.
»Ich meinte ja auch nur. Es ist nur so ein Gedanke …«, sagte der junge Brüller und wirkte noch immer geistig abwesend.
»Und jetzt, Grimzhag?«
»Jetzt? Jetzt denke ich weiter über alles andere nach!«
Zugrakk stieß ein genervtes Stöhnen aus und schlurfte die Stufen des Thronpodestes herunter.
»Ich gehe mal in die Küche und schaue, was die Snags da so machen.«
»Ja, tue das!«
Leise grummelnd lief Zugrakk in Richtung der großen Eingangstür und sein Freund sah ihm nach. Als er den Saal gerade verlassen wollte, stand Grimzhag plötzlich auf und rief ihm etwas hinterher. Verdutzt drehte sich der Krieger um.
»Was ist denn noch, großer Überdenker?«
»Das hätte ich beinahe vergessen, mein Freund. Übermorgen werden wir beide noch eine kleine Reise machen«, bemerkte Grimzhag.
»Eine Reise?« Zugrakk wirkte wenig begeistert.
»Ja, eine Reise durch den Süden der Dunklen Lande und die Länder, die noch weiter südlich liegen«, erklärte der junge Brüller und grinste.

Der Aufmarsch der Horde

Wieder einmal war Zugrakks offener Protest von seinem Freund ignoriert worden und die beiden Orks befanden sich inzwischen auf den Rücken ihrer Gnoggs, immer weiter nach Süden reitend. Jetzt waren sie bereits seit zwei Dutzend Sonnen unterwegs und hatten schon fast das Dromthdelta erreicht. Noch weiter südwestlich mündete der breite Strom ins offene Meer. Die wichtigsten Orkstädte der Dunklen Lande hatten Grimzhag und Zugrakk mittlerweile hinter sich gelassen und näherten sich nun einem Gebiet, in dem nur noch wenige Grünhäute lebten. Jenseits des Dromth begannen ausgedehnte Wälder und Sümpfe, die entlang der Meeresküste in unbekanntes Land führten. Grimzhag war wie immer begeistert, dass er durch diese weite Reise seinen Horizont erweitern konnte, während sein Freund traditionell mit jedem verstreichenden Tag ein wenig missmutiger wurde.

Wenn man an der Küste entlang ritt und dann nach Osten vorstieß, kam man zu den südlichsten Ausläufern des Eisgebirges, welches in den Steppen des Nordens begann und sich bis an die Grenze von Kurast, einem den Grünhäuten fast völlig unbekannten Land, erstreckte.

Die Wald- und Sumpfgebiete südöstlich des Dromth waren unangenehme Orte. Es regnete fast ununterbrochen und zwischendurch fielen riesige Schwärme fetter Stechmücken über die beiden Reisenden her. Ansonsten traf man hier nur selten auf Grünhäute oder Menschen. Bis auf einige Goblinstämme schien niemand in diesen sumpfigen Landen zu siedeln.

Grimzhag und Zugrakk ritten meist auf einer uralten, von Unkraut und Moosen überwucherten Pflasterstraße, die irgendjemand schon vor langer Zeit durch das Sumpfland gebaut hatte. Nach mehreren Sonnen hatten die beiden Orks die Sümpfe und Wälder wieder verlassen, um anschließend in eine nicht mehr so stark bewachsene Region mit sandigem Boden zu kommen.

Hier befand sich, laut einer alten Landkarte, die Grimzhag bei sich trug, eine Stadt der Elben an der Meeresküste. Mareleeth wurde sie von den Schmalen genannt, was etwa so viel wie »Weiße Mauern« bedeutete.

Der junge Brüller wies Zugrakk darauf hin, dass sie jetzt sehr vorsichtig sein mussten, um nicht von einer Elbenpatrouille oder irgendwelchen Menschen entdeckt zu werden. Von nun an würde nur noch in tiefer Nacht geritten, ordnete Grimzhag an. Jedenfalls bis man Mareleeth hinter sich gelassen hatte.
Cuglakk hatte ihm erzählt, dass diese Küstenstadt der weißen Türme und Mauern schon vor langer Zeit von den seetüchtigen Schmalen erbaut worden war. Sie war eine Elbenkolonie, die noch aus den Hochzeiten dieses mysteriösen Volkes stammte. Doch in den letzten Jahrtausenden hatten sich die Schmalen immer mehr in Richtung ihrer alten Heimat, der legendären Insel Galathol zurückgezogen und viele ihrer alten Überseekolonien aufgegeben. Mareleeth aber existierte nach wie vor und war noch immer eine große, blühende Stadt der Elben.
Diese ganzen Dinge interessierten Grimzhag brennend und seinen übellaunigen Freund wie immer überhaupt nicht. Gelegentlich gerieten die beiden Orks aneinander und es hagelte ein paar blaue Flecken. Dennoch folgte Zugrakk seinem Gefährten treu durch ein Land, welches bisher von nur wenigen Grünhäuten bereist worden war. Nach einigen Ritten durch die Nacht waren sie in die unmittelbare Nähe Mareleeths gelangt und Grimzhag bestand darauf, die beeindruckende Stadt der Elben aus der Ferne zu betrachten. Er machte sich eine Reihe von Notizen, während er die hohen Mauern und Türme bis in die frühen Morgenstunden des nächsten Tages hinein musterte. Zugrakk schnarchte hingegen so laut er konnte und brachte dadurch sein nicht vorhandenes Interesse an fremden Kulturen zum Ausdruck.
Schließlich ritten die beiden noch weiter nach Südosten und standen bald vor einem Landstrich, in dem sich Berge und dschungelüberwucherte Täler abwechselten.
Dieses Gebiet kam Grimzhag noch gefährlicher und unheimlicher vor als die hinter ihnen liegenden Länder und er erinnerte sich an einige von Cuglakks Geschichten über wilde Menschen und zweibeinige Tiere, die in den Urwäldern des Südens hausen sollten.
Dennoch war eine Weiterreise im Schutze der Nacht hier kaum noch möglich, ohne vollkommen die Orientierung zu verlieren. So blieb den beiden Orks nichts

anderes übrig, als den endlos erscheinenden Ritt nach Osten mit äußerster Vorsicht am Tage fortzusetzen.
Warum Grimzhag diese seltsame und zugleich unsagbar mühsame und lange Reise überhaupt angetreten hatte, sagte er Zugrakk noch immer nicht – und dieser fragte inzwischen kaum noch nach.
»Ich habe schon meine Gründe, sonst würde ich es ja nicht tun!«, war stets die gleiche Antwort des jungen Häuptlings, den seine Neugierde und sein unbeugsamer Wille immer weiter vorwärtstrieben.

»Ich kann nicht mehr, Grimzhag! Du machst mich noch völlig wahnsinnig! Ich habe Hunger! Ich will endlich wissen, was das hier alles soll!«, jammerte Zugrakk und sprang von seinem ebenfalls genervt wirkenden Gnogg.
»Iss ein paar von diesen gelben Früchten!«, knurrte Grimzhag und deutete auf einige hohe Sträucher zu seiner Rechten. Die beiden Orks befanden sich mitten in einem von hohen Bergen umgebenen Talkessel, der von dichtem Dschungel ausgefüllt war.
Gestern waren sie von einer großen Kreatur mit rotem Fell attackiert worden. Das Wesen war ohne jede Vorwarnung aus dem Dickicht hervorgebrochen und hatte Zugrakks Gnogg angreifen wollen. Glücklichweise hatte der Orkkrieger jedoch sofort reagiert und das fauchende Biest mit dem Speer getötet. Jetzt aber war Grimzhags bester Freund mit seiner Geduld langsam am Ende. Diese völlig ziellos wirkende Reise war eine Qual und führte außerdem zu nichts, meinte er, und stand kurz vor einem Wutanfall.
»Ich reite zurück! Gib mir die Karte!«, schnaubte er.
»Die Karte gehört mir und nur ich darf sie mir ansehen!«, knurrte Grimzhag zurück.
»Dann sag mir doch wenigstens, wohin wir überhaupt reiten. Willst du in dieses Land namens Kurast?«
»Nein!«
»Sag mir jetzt, wann wir endlich da sind, Grimzhag!«
»Kann ich nicht sagen!«
»Dann sag mir, warum wir hier durch diesen verfluchten Dschungel reiten!«

»Nein!«
»Doch!«
»Nein!«
»Ich will es aber jetzt wissen!«
»Nein! Reiten und Schnauze halten!«, befahl Grimzhag.
Zugrakk ritt etwas näher an den jungen Brüller heran und grinste bösartig. Dieser stutzte für eine Sekunde und sah kurz darauf Zugrakks Ellbogen auf sein Gesicht zufliegen. Benommen kippte Grimzhag von seinem Gnogg und Zugrakk landete neben ihm auf dem Boden. Er zückte sein Messer und hielt es dem Häuptling vor die Nase.
»Halte mich nicht immer für blöder als ich bin, Grauauge!«, drohte Zugrakk.
Grimzhag sah ihn ungerührt an. »Hör zu, mein Freund. Ich schweige nicht, weil ich dich quälen will. Es ist wichtig, dass unsere Reise geheim bleibt und nur ich weiß, wohin wir eigentlich reiten.«
»Vertraust du mir denn nicht?«, zischte Zugrakk.
»Doch! Aber wenn du genug Pilzbier getrunken hast, redest auch du manchmal zu viel. Niemand der anderen Orks weiß, wo wir beide hin sind. Ich habe keinem von diesem langen Ritt erzählt – und auch du wirst es erst erfahren, wenn wir am Ziel sind.«
»Snagschnauze!« Zugrakk versetzte Grimzhag einen Tritt in die Rippen und dieser wand sich vor Schmerzen auf dem schlammigen Dschungelboden. Brummend steckte er sein Messer wieder weg.
»Das musste einfach mal sein, großer Denker. Wir dummen Orks haben manchmal gar keine andere Wahl, als euch Klugscheißern gelegentlich mal eine rein zu hauen. Man kann sich ja nicht alles bieten lassen!«, wetterte der Krieger und stieg wieder auf sein Gnogg.
Vor Schmerzen stöhnend kletterte Grimzhag ebenfalls wieder auf sein Reittier und sagte nicht mehr. Nach einer Weile kamen die zwei zu einem schmalen Weg, der zwischen einigen moosbedeckten Felsen nach oben ins Gebirge führte. Sie verließen das dschungelüberwucherte Tal und ritten langsam bergauf. Hier könne man sich wenigstens halbwegs orientieren, meinte Zugrakk beruhigt, während sein Freund noch immer beleidigt war und keinen Ton mehr von sich gab.

»Biste noch wütend auf mich?«, fragte Zugrakk daraufhin.
»Hmmm…«, machte Grimzhag.
»Grimzhag! Sei doch nett zu deinen Mitorks!«, flötete der Krieger und lachte brüllend auf.
»Du nervst!«, kam zurück.
»War doch nur ein kleiner Tritt! Stell dich nicht so an!«
»Ja, is` gut, Gnoggfresse!«
»Griiimilein!«
Der junge Brüller musste schmunzeln. Leise brummelnd strich er sich über das Gesicht und grunzte: »Möchte wissen, was sich die Götter dabei gedacht haben, als sie deine Seele wieder freigegeben haben, Zugrakk.«

Es hatte noch einige Sonnen gedauert, bis die beiden Steppenorks endlich ihr Ziel erreicht hatten. Das letzte Stück der unsagbar langen Wegstrecke hatten sie im Schutz der Dunkelheit zurückgelegt, denn in diesem Gebiet waren sie als Grünhäute wirklich in Gefahr, wie Grimzhag immer wieder betonte. Nun ritten sie über eine staubige Straße, die mitten durch ein ausgedehntes Waldstück führte. Lediglich das Licht der beiden Monde erleichterte ihnen etwas die Orientierung, obwohl nur wenig davon die Baumwipfel über ihren Köpfen durchdringen konnte.
»Dort hinten scheint der Wald endlich aufzuhören«, flüsterte Zugrakk und deutete nach Osten, wo die Sicht langsam klarer wurde.
»Wir haben es geschafft!«, antwortete Grimzhag leise und kicherte wie ein listiger Hobgoblin, der gerade einen Ork betrogen hatte.
»Sind wir jetzt da?«, hakte Zugrakk nach.
»Ja! Unsere lange Reise ist vorbei. Lass uns unsere Gnoggs hier an einem Baum festbinden und dann zu Fuß weitergehen«, sagte der Häuptling.
Sie ließen die erschöpften Tiere zwischen den Bäumen zurück und schlichen auf leisen Sohlen aus dem Wald heraus. Dann standen sie vor einem weiten Land, das vom Licht der beiden Monde beschienen wurde und friedlich vor sich hin schlummerte. Grimzhags Zunge fiel ihm vor lauter Begeisterung aus dem Maul und Zugrakk starrte ihn fragend an. Vor den beiden Orks dehnten sich große Äcker und Reisfelder bis an den Horizont aus. Dazwischen waren einige Bauern-

häuser und Gehöfte zu erkennen, im Hintergrund die dunklen, schemenhaften Umrisse von Bergen.
»Das ist es!«, stieß Grimzhag aus.
Sein Freund antwortete nicht und betrachtete staunend die schöne Landschaft in der Ferne. Derweil setzte sich Grimzhag neben ihm ins Gras und brummte zufrieden.
»Sieh doch, Zugrakk. Sie alle schlafen unter dem sanften Licht der Monde. Sie schlafen wie ahnungslose Jungorks. Ist das nicht wundervoll?«
Der Häuptling der Mazauk vergrub seine Klauen in der feuchten Erde und entblößte seine Fangzähne zu einem listigen Lächeln.
»Kannst du mir jetzt endlich erklären, wo wir hier gelandet sind? Es kommt mir vor, als wären wir durch halb Antariksa geritten. Also, sag mir, was das für ein Land ist, Grimzhag!«
»Was glaubst du denn, Snagschnauze?«
Zugrakk schnaufte nachdenklich. »Das ist bestimmt dieses komische Land Kurast, von dem du mir schon einmal etwas erzählt hast.«
»Kurast?« Der Orkkönig grinste breit.
»Ja, was weiß ich denn? Du hast doch die Karte ständig in den Klauen. Vielleicht ist es auch irgendein anderes Land. Bei Goffrukk! Jetzt sag es endlich!«
»In Ordnung, aber du wirst niemandem etwas von dieser Reise sagen, wenn wir wieder zurück in Chaar-Ziggrath sind. Versprochen?«, flüsterte der Häuptling.
»Ja, großes Orkehrenwort. Ich werde schweigen wie ein toter Snag«, gelobte der Krieger. »Dann sind wir hier in Kurast, oder was?«
»Nein, Zugrakk, wir sind nicht in Kurast gelandet. Das hier ist der Südwesten von Manchin!«, erklärte Grimzhag mit einem stolzen Knurren.

Die weite Reise durch die unbekannten Regionen jenseits der Dunklen Lande lag nun schon einen Monat zurück und Grimzhag hatte seit seiner Wiederkehr die gesamte Zeit damit verbracht, eine große Horde aufzustellen. Heute jedoch saß er in seinem Thronsaal, umgeben von Zugrakk, Soork, einigen seiner Hordenführer und Cuglakk dem Weisen, der sich zurzeit in Karokum aufhielt. Der Häuptling der Mazauk hatte seit Stunden ein kleines Schild aus Metall in der Klaue und rätselte

vor sich hin, was es darstellen sollte. Einer seiner Orkkrieger hatte es während seiner Abwesenheit in einem versteckten Kellerraum unterhalb des Palastes von Chaar-Ziggrath gefunden und in die Steppe gebracht, um es seinem Herrn zu zeigen. Es musste sich um ein uraltes Relikt aus einer längst vergangenen Zeit handeln – davon waren alle Anwesenden überzeugt. Aber welche Bedeutung dieses seltsame Ding hatte, konnte nicht einmal Cuglakk sagen.

»Die Schriftzeichen auf dem Schild ähneln denen der Menschlinge des Westens. Aber nur im Entferntesten. Ich kann sie jedoch nicht entziffern«, meinte Cuglakk und kratzte sich nachdenklich am Kinn.

»Es ist jedenfalls ein Schild, also so eine Art Kennzeichen. Aber was steht darauf und wer hat es angefertigt? Ich habe noch niemals zuvor ein derartig glänzendes Metall gesehen«, brummte Soork.

Der Ork, der das merkwürdige Fundstück entdeckt hatte, sagte: »Es war in einem versteckten Raum auf so einer Art Altar aufgestellt worden, umgeben von einigem anderen Zeug. Die Khuzbaath müssen dieses Ding als Heiligtum verehrt haben. Ich verstehe einfach nicht, was das ist.«

»Das tut hier niemand …«, murmelte Grimzhag.

»Es ist sicherlich den Göttern der Kleinwüchsigen geweiht gewesen und vielleicht bringt es uns Unglück. Nicht, dass dich die Götter der Khuzbaath verfluchen, weil du es angefasst hast. Ich will damit nichts zu tun haben!«, knurrte Zugrakk und starrte verängstigt auf das Metallstück.

»Unsinn! Unsere Götter sind stärker als die der Khuzbaath. Sie werden es nicht zulassen, dass dieses Ding uns schadet«, beruhigte ihn Cuglakk.

»Es muss von den Menschlingen hergestellt worden sein. Das ist auf keinen Fall eine orkische Schrift. Dieses Symbol ähnelt dem Buchstaben für »R«, den die Bewohner von Leevland verwenden«, sagte Soork.

»Aber wie konnten die Menschlinge vor so langer Zeit ein solches Metall herstellen? Das ist doch kein gewöhnliches Eisen und es hat einen Überzug wie getrockneter Schleim. Wegen dem seltsamen Glanz, meine ich«, bemerkte Grimzhag und grübelte vor sich hin.

»Ich weiß es einfach nicht! Ich kann es mir nur so erklären, dass dieses Material mit Hilfe von magischen Kräften angefertigt worden ist. Ein gewöhnlicher Schmied kann das nicht, selbst wenn er ein Khuz ist«, antwortete Cuglakk.
Ratlos ging er vor Grimzhag auf und ab, während er sich mit einem angestrengten Schnaufen auf seinen Stab stützte. Diesmal wusste selbst er nichts mehr zu sagen und das ärgerte ihn über alle Maßen.
»Man hat es immer wieder poliert. Daher das matte Glänzen«, fand Soork.
»Das sehe ich nicht so, werter Kollege«, fuhr Cuglakk dazwischen. »Es ist durchaus möglich, dass dieses Objekt durch Magie entstanden ist.«
Grimzhag wandte sich an den Krieger, der die geheime Kammer im Untergrund von Chaar-Ziggrath gefunden hatte.
»Du sprachst eben von weiteren Dingen dieser Art. Was waren denn noch für Gegenstände in diesem Raum?«
Die bullige Grünhaut stieß einen Würgelaut aus und gab damit zu verstehen, dass sie es nicht wusste.
»Es waren Dinge, die keinen Sinn ergaben. So komische Röhren und andere Sachen aus Eisen. Aber alles war vollkommen verrostet und zerfallen. Ich habe mir nur dieses Schild geschnappt und bin dann sofort aus der Kammer geflohen, bevor mich böse Geister oder so etwas erwischen konnten.«
»Verstehe!«, knurrte der junge Brüller.
Cuglakk hob die Klauen. »Wir wissen nicht, was das ist und welchem Zweck es dient. Deshalb schlage ich vor, dass wir das Ding in den Keller bringen und es dort liegen lassen. Wenn ich nicht weiß, was es ist, dann weiß es ohnehin niemand.«
Als Antwort erhielt der Weise ein leises Grummeln. Grimzhag warf schließlich noch einen letzten Blick auf das rechteckige Objekt mit den unbekannten Symbolen. Er hoffte, dass er nicht den Zorn finsterer Götter geweckt hatte, weil er es berührt hatte.
»Bringe es in den Keller und schließe es ein! Wir wollen es in Zukunft nicht mehr stören!«, befahl Grimzhag und gab das Relikt einem seiner Leibwächter.

Dieser nahm es mit einem nervösen Pfeifen entgegen und wirkte dabei verängstigt. Dann verließ er mit dem mysteriösen Objekt den Thronsaal, während ihm fragende Blicke folgten.

Die Früchte monatelanger Vorbereitung breiteten sich vor Grimzhags Augen über der Steppe aus und im Hintergrund konnte er die wenigen Gebäude Karokums erkennen, die bereits fertiggestellt waren. Vor der von ihm gegründeten Stadt war die größte Orkhorde aufmarschiert, die der junge Brüller jemals in seinem Leben gesehen hatte. Die Krieger zahlreicher Grünhautstämme waren seinem Ruf zu den Waffen gefolgt, sogar mehrere Tausend Menschennomaden auf ihren Pferden oder zu Fuß.
Insgesamt waren es 120000 Kämpfer, die bereit waren, Grimzhag nach Süden zu folgen. Große Kriegerhaufen aus Orks und Goblins mit Speeren und runden Schilden, Axtkämpfer, Schwertkämpfer, Grünhäute mit langen Lanzen und Hellebarden, Bogenschützen zu Fuß oder beritten – diese Horde war gewaltig.
Zwischen den Fußtruppen standen die Einheiten der Gnoggreiter, jene schwer gepanzerten Orks, die lange Lanzen, große Schilde und Rüstungen aus Eisenschuppen trugen. Über den Köpfen der unzähligen Krieger wehten die Banner der einzelnen Rotten, blutrote und schwarze Fahnen, die mit Orkglyphen, grimmigen Fratzen oder bleichen Schädeln verziert waren.
Die gesamte Armee war gemäß den neuen Organisationsvorgaben des Mazaukhäuptlings aufgestellt worden und wirkte nun wesentlich disziplinierter. Und Disziplin war notwendig, wenn man gegen die Manchinen auch nur den Hauch einer Chance haben wollte.
Grimzhag war sich sicher, dass sich seiner gewaltigen Horde auf ihrem Zug nach Süden noch weitere Steppenstämme anschließen würden. Aber trotz der großen Zahl seiner Krieger, konnte der Menschenkaiser noch viel mehr Soldaten ins Feld führen, wenn es nötig war. Ja, seine Heere schienen beinahe unerschöpflich zu sein, denn die Manchinen waren ein vielköpfiges Volk.
»Das ist unfassbar! Was für eine Horde!«, freute sich Skarnak, der Häuptling der Krummag, und blickte ehrfürchtig zu Grimzhag herauf.
»Wirklich beeindruckend!«, fügte Soork hinzu.

»Er hat viel von mir gelernt, der Gnoggschädel. Wie gut, dass ich ihn schon seit unserer Zeit als Jungorks mit guten Ideen gefüttert habe«, grunzte Zugrakk und grinste.
»Wo wäre ich ohne diesen nervenden Snag?«, sagte Grimzhag und tätschelte liebevoll dessen kahlen, grünen Kopf.
»Nimm ja die Klaue weg! Was soll denn die Horde denken?«, knurrte der Krieger.
Nun wurden die Trommeln geschlagen und einige Rotten formierten sich um. Grimzhag sah begeistert zu, mit welch großer Disziplin derartige Bewegungen durchgeführt wurden.
»Soork, du passt hier auf unsere Stadt und die Cramogg auf. Wir marschieren los und ziehen gegen Manchin. Richte Lazuku, Arruku, Umazu und meinen beiden Jungorks aus, dass ich mich irgendwann noch einmal im Lager der Andergeschlechtlichen sehen lasse und sie dann ganz lieb in die Backen beißen werde«, sagte Grimzhag etwas melancholisch und umarmte den Schamanen.
»Ich hoffe nur, du hast das alles gut geplant, kleiner Brüller«, sagte Soork und unterdrückte ein gerührtes Fiepen.
»Jetzt geht's los! Jetzt geht's los!«, sang Zugrakk derweil mit seiner rauen Stimme. Er stieg auf sein Gnogg.
»Der große Feldzug beginnt, Soork! Wir sehen uns. Notfalls eines Tages im Wirbel der Seelen«, rief Grimzhag dem Geistesbegabten zu und ging zu seinem schwer gepanzerten Reittier.
»Wir bringen alle Menschenz um! Dideldum!«, hörte man Zugrakk euphorisch grölen.
Schließlich wurden einige große Banner geschwenkt, was signalisierte, dass der Marsch nach Süden begann und sich die riesige Horde in Bewegung setzte. Ein ohrenbetäubendes Gebrüll und das Geklirre von Waffen schallten über die weite Ebene. Dann rückte die gewaltige Masse kampfeslustiger Krieger vor, um gegen das größte Menschenreich Antariksas in den Krieg zu ziehen.
Was Grimzhag jedoch genau geplant hatte, wussten die gewöhnlichen Orksoldaten nicht. Stillschweigen war für den jungen Häuptling überlebensnotwendig und er fürchtete den Verrat seiner eigenen Artgenossen, wenn er seine Vorhaben schon jetzt öffentlich machte. Viele der Grünhäute dachten daher, dass sie ledig-

lich die Händlerstadt Kin-Weig plündern und dann in die Steppe zurückkehren würden. Doch dafür war eine Horde von solcher Größe überhaupt nicht nötig, denn Kin-Weig war keine schwer befestigte Stadt.
Nicht einmal Zugrakk wusste genau, was sein bester Freund schon wieder im Schilde führte, aber eigentlich war es ihm auch gleich, so lange er noch einmal richtig kämpfen konnte. Und im Grunde dachten die meisten Grünhäute, die Grimzhag voller Enthusiasmus in den Kampf folgten, nicht viel anders als er. Die Kriegseuphorie erfasste das Orkvolk immer schnell und so war es auch an diesem sonnigen Tag, als die größte Horde, welche die Steppe seit langer Zeit gesehen hatte, nach Süden zog.

Das Imperium von Manchin war ein in die Jahre gekommener Riese. Es war das bevölkerungsreichste Menschenimperium in ganz Antariksa und existierte bereits seit fast fünfzig Jahrhunderten. Damals war es von Kaiser Chin-Sung I. gegründet worden, nachdem dieser die Menschenstämme, welche in den weiten, fruchtbaren Ebenen zwischen dem Jadefluss und dem Chung gesiedelt hatten, nach einer Reihe von Feldzügen vereinigt hatte. Ob Manchin mächtiger als das Imperium von Leevland in Aurania war, konnte keiner genau sagen, denn beide Reiche hatten sich noch nie auf dem Schlachtfeld gegenüber gestanden und zwischen ihnen lagen gewaltige Distanzen. Es war allerdings flächenmäßig deutlich größer als das wichtigste Reich des Westens. In gewisser Hinsicht bildeten Manchin und Leevland die beiden Säulen der menschlichen Macht auf Antariksa. Jedes der beiden Imperien tat dies auf seine Weise, wobei jedoch Ersteres in den letzten Jahrhunderten einer gewissen Trägheit verfallen war. Während die Menschen Auranias inzwischen insgesamt tatkräftiger und vitaler erschienen, ihre technologische Entwicklung vorantrieben und sogar kleine Kolonien in Übersee gründeten, befand sich Manchin seit vielen Generationen in einem Zustand der Stagnation.
Im größten Reich des Ostens war im Grunde alles beim Alten geblieben, es hatte sich in den letzten Zeitaltern nur wenig verändert. Der manchinische Adel, eine zahlenmäßig kleine Schicht, beherrschte das Riesenreich mit einer gewissen Selbstverständlichkeit und verfügte über unsagbaren Reichtum und Wohlstand. Die breite Masse der Bevölkerung allerdings, die einem anderen Menschenschlag

als die manchinische Adelskaste entstammte, lebte hingegen in recht bescheidenen Verhältnissen. Meistens war der gewöhnliche Manchine ein einfacher Bauer, der seinem Gutsherrn verpflichtet war. So war es schon immer gewesen und man hatte den Eindruck, dass diese uralte Ordnung im mächtigsten Imperium des Ostens wohl ewig bestehen würde.

Auch was die Kriegsführung anging, war Manchin seit Generationen eher zurückhaltend gewesen. Gelegentlich hatte es Konflikte zwischen den verschiedenen Adelshäusern gegeben, die allerdings nur selten in größere und längere Kriege ausgeartet waren und sich stets auf dem Boden des Reiches abgespielt hatten. Zwar konnte der Himmelskaiser im Notfall riesige Heere aus Hunderttausenden von Soldaten aufstellen, doch war es so gut wie nie dazu gekommen. Zumindest nicht in den letzten Jahrhunderten, die von Müßiggang, Wohlstand und Frieden geprägt waren.

Der manchinische Adel lebte weiterhin, getrennt von der übrigen Bevölkerung, in seiner eigenen Welt – in wundervollen Palästen, blühenden Lustgärten und abgeschiedenen Herrscherhäusern.

Die gegenüber den gewöhnlichen Manchinen streng abgeschottete Verbotene Stadt im Herzen der Reichshauptstadt Kaifeng war geradezu charakteristisch für diese Lebensweise. So hatte auch Himmelskaiser Yuan-Han III., welcher über das träge gewordene Imperium herrschte, als die Orks unter Grimzhags Führung ihre Invasion begannen, nur wenig Kontakt zum einfachen Volk. Er verließ sich auf die Riesenarmeen, die er im Kriegsfall aufstellen konnte, und überließ die Verteidigung der Provinzen seinen Verwaltern, die wiederum die inzwischen ebenso schläfrige und langsam arbeitende Bürokratie in Bewegung setzten. Dass ein manchinischer Kaiser sein Heer selbst anführte und höchstpersönlich auf dem Schlachtfeld erschien, um einen Eindringling zurückzuwerfen, war schon vor Jahrhunderten unüblich geworden. Dazu gab es aus Sicht des Imperators und der meisten Adeligen auch keinerlei Anlass, denn allein die gewaltigen Armeen, die das Kaiserreich aufbieten konnte, waren gegen jeden Feind ausreichend genug.

Somit traf Grimzhag mit seinen Horden aus der Steppe auf ein in sich ruhendes und gewissermaßen unflexibles Imperium, das ihn so bekämpfen würde, wie es seit Generationen fremde Invasoren bekämpft hatte.

Die Tatsache, dass sich kein einziger Manchinenkaiser der letzten Epochen die Mühe gemacht hatte, das Reich zu vergrößern, obwohl er dazu durchaus die militärischen Machtmittel besessen hätte, war jedoch bezeichnend. Dem alten Reich fehlte der Hunger nach Macht und Eroberung, welchen die Grünhäute im Gegenzug im Überfluss hatten. Alles war in Manchin bereits gebaut, geschaffen und gewonnen worden, so dachten es sich die Einwohner des in die Jahre gekommenen Menschenreiches. Von riesenhaften Prunkbauten bis hin zu kolossalen Bauwerken wie der Großen Mauer gab es bereits alles und es erschien unnötig, nach noch mehr zu streben, da sämtliche Ziele schon als erreicht galten. Der gleiche Geist erfüllte das manchinische Reichsheer, das als unbesiegbar galt.
Manche der kritischen Gelehrten dieser Zeit behaupteten daher, dass das betagte Weltreich des Ostens seinen Zenit längst überschritten hatte und nun in einem Zustand des ewigen Verharrens gefangen war. Ob sie mit dieser These tatsächlich Recht hatten, sollte der nun ausbrechende Krieg zeigen. Dass es sich bei Grimzhags Angriff auf das mächtige Riesenreich allerdings lediglich um einen zwar recht kühnen, aber trotz allem erfolglosen Invasionsversuch handelte, daran zweifelten weder der Kaiser noch seine zahlreichen Würdenträger und Berater. Und auch der einfache Manchine konnte sich nicht vorstellen, dass es diesmal vielleicht anders sein könnte, als es sonst immer gewesen war.

Der erste Diener des Mandarins der Provinz Benxij, Tao-Lang, rannte mit weit aufgerissenen Augen durch die Residenz seines Herrn und stieß einige Dienstmägde zur Seite. Dann stürmte er wild gestikulierend auf Qin-Wang zu. Dieser studierte gerade einige Schriftrollen und kontrollierte die Steuereinnahmen.
»Was ist denn los, Tao-Lang?«, wollte der Verwalter wissen und erhob sich aus seinem Sessel.
»Herr, die Orks! Es sind Tausende! Sie marschieren auf Kin-Weig zu!«, schrie der Würdenträger.
»Welche Orks?« Qin-Wang stutzte.
»Eine gewaltige Orkhorde aus den nördlichen Steppen! Es sind auch einige Menschennomaden dabei, wie mir berichtet wurde. Wir müssen etwas tun!«
»Sie marschieren in Richtung Kin-Weig? Das soll wohl ein Scherz sein, oder?«

Tao-Lang hob die Arme in die Höhe und erwiderte: »Habe ich jemals in Eurer Gegenwart Scherze gemacht, Herr? Es ist die Wahrheit! Einige Boten aus Kin-Weig haben mich soeben aufgesucht. Ich soll Euch informieren, damit ihr die Armee losschicken könnt. Ihr müsst diese Männer unbedingt zu Euch lassen«

»Die Armee?«

»Ja, Kin-Weig ist in größter Gefahr, Mächtiger!«

»Aber …die Armee? Wegen ein paar Orks?«

»Es sind nicht »ein paar Orks« – es sind Tausende! Eine riesige Horde!«

»Ich müsste zunächst einmal beim Kaiser anfragen, ob ein Militäreinsatz überhaupt erwünscht ist. Außerdem müssen diese Männer aus Kin-Weig erst einen ausführlichen Bericht abgeben, der zudem gemäß der gesetzlichen Vorgaben für amtliche Ersuche verfasst zu werden hat«, erklärte Qin-Wang mit bürokratischer Sachlichkeit.

Sein Diener war fassungslos aufgrund der Trägheit seines Herrn. Offenbar glaubte ihm dieser nicht.

»Ehrenwerter Mandarin, ich flehe Euch an! Die kaiserliche Armee muss Kin-Weig so schnell es geht zu Hilfe eilen!«, rief Tao-Lang.

»Wir haben alle unsere Vorgaben und die möchten wir auch einhalten. Ansonsten würde das Reich nämlich zusammenbrechen. Nur der Göttliche selbst darf die Armee entsenden. Also, von mir aus, lasst diese Boten zu mir kommen, damit sie mir einen Bericht geben können«, erwiderte Qin-Wang genervt.

»Ich danke Euch, Gebieter!«, stieß Tao-Lang aus und machte auf dem Absatz kehrt. Mit wallendem Gewand rannte er aus Qin-Wangs Arbeitszimmer heraus und eilte zum Hauptportal der Residenz, um die Männer aus Kin-Weig herein zu bitten.

Es dauerte nicht lange, da berichteten die Boten aus der Händlerstadt von einer gewaltigen Orkhorde, welche sich direkt auf Kin-Weig zu bewegte und an deren Absichten es keinerlei Zweifel geben konnte. Der Mandarin hatte hingegen Mühe, diese abenteuerlich klingende Geschichte wirklich zu glauben. Dass es irgendwelche Grünhäute aus den Steppen tatsächlich wagten, eine Stadt zu attackieren, die unter dem Schutz des Himmelskaisers stand, war für den hohen Beamten nur schwer vorstellbar.

»Wir haben keine Zeit mehr, die ganzen Säcke mitzunehmen, Zaydan. Sie kommen! Und wenn sie dich in die Finger kriegen, werden sie dir die Eingeweide rausreißen!«, rief Weng und zerrte seinen Herrn mit sich.
Jener stieß einen schrillen Klagelaut aus, als ihm bewusst wurde, dass er einen Großteil seiner wertvollen Waren sowie mehrere Säcke voller Gold- und Silbermünzen in seiner Villa zurücklassen musste.
»Das ist schlimmer als der Tod! Nicht das viele Gold! Nicht meinen ganzen Gewinn!«, lamentierte der Kaufmann und brach weinend zusammen.
»Wir müssen verschwinden! Die Orks kommen, Zaydan! Wir haben einfach keine Zeit mehr, all deinen Besitz wegzuschaffen!«, schrie Weng voller Panik.
»Ich lasse mein Gold nicht allein! Nein!« Zaydan fiel auf die Knie, klammerte sich an einen Sack voller Münzen und liebkoste ihn wie eine junge Geliebte.
»Komm jetzt endlich!« Sein Gehilfe schleifte ihn aus dem Raum heraus und schließlich rannten die beiden so schnell sie konnten durch einen langen Flur, um dann in die untere Etage zu stürmen.
In der Eingangshalle der Villa war bereits keine Menschenseele mehr. Das gesamte Dienstpersonal war schon auf die Straße geflüchtet und dort im Gewühl untergetaucht. Nach und nach wurde die Händlerstadt von einer Welle der Furcht überrollt und überall eilten schreiende Menschen durch die Gassen.
Dennoch glaubten viele der Einwohner daran, dass sie von der kaiserlichen Armee gerettet werden würden, zudem kannten sie die Größe der anrückenden Orkarmee noch nicht. Zaydan und Weng hatten allerdings nicht vor, in Kin-Weig auszuharren und auf Hilfe zu warten. Stattdessen versuchten sie, so schnell es ging, nach Süden in Richtung der Großen Mauer zu flüchten.
»Diese Horde wird von Grimzhag angeführt. Ich bin mir ganz sicher. Nicht auszudenken, was er mit dir machen würde, Zaydan«, rief Weng und zog seinen schluchzenden Herrn durch das panische Menschengewimmel.
»Er hat mir doch schon alles genommen! Mein Gold! Diese grausame Bestie! Die Götter sollen ihn verfluchen!«, heulte der Großhändler, während er seinem manchinischen Handlanger folgte.

Die beiden rannten zum Stall hinter Zaydans Haus und schwangen sich auf ihre Pferde. Dann ritten sie in Windeseile zum südlichen Stadttor von Kin-Weig. Die dortigen Wachen erkannten Zaydan und seinen Begleiter sofort und ließen die Fliehenden passieren. So schnell ihre Pferde galoppieren konnten, jagten sie durch das weite Land hinter der Händlerstadt, um die Große Mauer zu erreichen. Noch lagen rund um Kin-Weig keine Gnoggreiter auf der Lauer, die die Flüchtlinge niedermetzelten, doch es sollte nicht mehr lange dauern, bis Grimzhags Horde die Stadt erreicht hatte, um sie vollständig einzuschließen.
Zaydan und Weng konnten den Grünhäuten noch entkommen. Die meisten der anderen Einwohner Kin-Weigs, die auf die Armee des Himmelskaisers gehofft hatten, befanden sich am Ende dieses Tages hingegen in einer tödlichen Falle, aus der es kein Entkommen mehr gab.

Es hatte noch mehrere Tage gedauert, bis der von Qin-Wang geschickte Kurier die Verbotene Stadt erreicht und den Sohn des Himmels über die unglaublichen Vorgänge jenseits der Großen Mauer informiert hatte. Mittlerweile hatten Grimzhags Orks sämtliche Warenlager rund um Kin-Weig geplündert und jeden getötet, der ihnen über den Weg gelaufen war. Nun standen die Grünhäute schon vor den Toren der Händlerstadt und hatten mit der Belagerung begonnen. Dass die in Kin-Weig eingeschlossenen Menschen keine Chance hatten, ihre Stadt lange gegen die Orks zu halten, war angesichts der gewaltigen Zahl der Angreifer und ihrer Vielzahl an Kriegsmaschinen offensichtlich.
Yuan-Han III. reagierte ähnlich verdutzt auf die Nachricht vom Orkangriff wie sein Verwalter in Cheng-Ho, er konnte sie zunächst überhaupt nicht glauben. Als ihm das Ausmaß der orkischen Frechheit jedoch endlich bewusst geworden war, bekam er einen lautstarken Tobsuchtsanfall. Dann rief er seine Generäle und Berater zusammen.
»Zehntausende von Steppenorks belagern Kin-Weig! Das gibt es einfach nicht! Wie…wie ist so etwas möglich? Welcher Wahnsinn hat diese Grünhäute befallen, das zu tun?«, donnerte der Göttliche und schlug mit der flachen Hand auf den Marmortisch vor sich.

»Wir sind alle noch vollkommen perplex, Sohn des Himmels. Niemand von uns konnte sich Derartiges überhaupt vorstellen. Orks! Diese primitiven Bestien aus der Einöde …«, stammelte ein hoher Beamter und schüttelte den Kopf.
»Ich werde diesen unverschämten Barbaren ihre Späße austreiben! Ein Angriff auf Kin-Weig ist ein Angriff auf ganz Manchin! Wer führt diese verrückten Wilden an? Ein vollkommen Wahnsinniger, der gerne sterben will?«, grollte der Imperator außer sich.
»Vermutlich ein Orkhäutling, der sich für besonders schlau und mutig hält. Das könnte durchaus möglich sein. Allerdings ist ein solcher Angriff mehr als dumm. Ich kann es kaum in Worte fassen, wie dumm er ist. Jedenfalls müssen wir den Händlern so schnell wie möglich helfen und diese Orkhorde vernichten, Allmächtiger!«, gab einer der Generäle zu verstehen.
Der Himmelskaiser starrte den Heerführer mit seinen blauen Augen an und biss sich vor Wut auf die Unterlippe. Sein schmales Gesicht wurde zu einer finsteren Grimasse. Dann ballte er die Faust.
»Ich werde diesem Steppenabschaum meine gesamte Nordstreitmacht auf den Hals hetzen und sie notfalls bis zur Eiswüste im hohen Norden verfolgen lassen! Wenn es sein muss, dann wird die ganze Steppe von diesem dreckigen Barbarenpack gesäubert!«, brüllte Yuan-Han III. zornig.
»Alle Streitkräfte, die wir im Norden haben?«, fragte General Shang, einer der ranghöchsten Heerführer des Kaisers, verdutzt. »Ist das nicht etwas übertrieben, Göttlicher?«
»Was sagt Ihr?«, zischte der Imperator.
»Wie Eure Majestät wünschen. Ich werde die Armee sofort in Marsch setzen und wir werden diese Orks stellen und vernichten. Ganz wie es Eure Hoheit befiehlt!«, antwortete General Shang demütig und verneigte sich.
Der hochgewachsene Adelige mit dem spitzen Kinn, der einer traditionsreichen Familie entstammte, rief seinen Offiziersstab in aller Eile zusammen und gab unverzüglich den Befehl, sämtliche Truppen im Norden Manchins nahe der Großen Mauer aufmarschieren zu lassen.
Der dreiste Angriff auf Kin-Weig hatte den Himmelskaiser im schlimmsten Maße gereizt und dieser wollte mit einem massiven Gegenschlag antworten. Mandarin

Qin-Wang, zu dessen Verwaltungsbereich auch die belagerte Händlerstadt gehörte, sollte die Streitmacht begleiten. Das hatte der Imperator ausdrücklich befohlen. Jetzt endlich reagierte das mächtige Kaiserreich des Ostens auf Grimzhags kühne Attacke.

Die Mauern von Kin-Weig waren innerhalb eines einzigen Tages von den Orks zerschmettert worden und Grimzhags Horde hatte sich wie eine todbringende Flutwelle auf die verzweifelten Einwohner geworfen. Die wenigen hundert Soldaten der kaiserlichen Armee waren bereits alle tot. Südlich der Händlerstadt lauerten einige Schwärme Gnoggreiter, um sich jenen zu widmen, die glaubten, noch entkommen und zur Großen Mauer fliehen zu können.
Inzwischen plünderten und verwüsteten die Orks Kin-Weig bereits seit Stunden und ließen keinen Stein mehr auf dem anderen. Mit einem zufriedenen Knurren schritt Grimzhag über den größten Marktplatz der Stadt, der mit erschlagenen Kaufleuten und anderen toten Zivilisten bedeckt war. Zugrakk stand neben ihm und war beeindruckt, mit welchem Eifer sich die anderen Orks und Goblins auch hier wieder Mord und Totschlag gewidmet hatten.
»Jetzt hast du, was du willst, nicht wahr?«, sagte er zu Grimzhag und klopfte ihm freundschaftlich auf den breiten Rücken.
Der Häuptling drehte den Kopf und verzog keine Miene. »Eine gewisse Befriedigung verschafft mir das alles hier schon. Muss ich ja zugeben. Dir etwa nicht?«
»Doch! Auf jeden Fall! Aus dieser Drecksstadt kommt dieser verfluchte Zaydan. Jetzt sieht er, was es heißt, sich mit uns Orks anzulegen!«, knurrte Zugrakk.
»Wir haben ihn aber nicht erwischt!«, brummte Grimzhag nachdenklich.
Bevor Zugrakk noch etwas antworten konnte, wurde seine Aufmerksamkeit auf eine Gruppe jammernder Menschen gezogen, die von einigen Goblins aus einem Haus gezerrt wurden.
»Da sind noch welche! Guck mal!«, rief der Orkkrieger und stieß einen Jubelschrei aus.
Der Häuptling schwieg und brummte nur zustimmend. Zugrakk rannte auf die Goblins zu und schwang sein Schwert.

»Lasst mal einen echten Ork ran, ihr Snagschnauzen!«, brüllte er und verpasste einer kleinen Grünhaut einen Tritt in den Rücken. Die anderen Goblins sprangen ehrfürchtig zur Seite und Zugrakk winkte ein paar weitere Orkkrieger heran, die gerade ein Haus in Brand stecken wollten.
»Helft mal mit anpacken!«, schimpfte Zugrakk und die Orks warfen ihre Fackeln zu Boden.
»Wir ergeben uns!«, wimmerte einer der Menschen, doch die Grünhäute verstanden ihn ohnehin nicht. Außerdem hatte Zugrakk für derartiges Gewinsel nichts übrig.
Einen kurzen Augenblick später rammte er dem Mann sein Schwert in die Brust und die anderen Orks erschlugen die übrigen Manchinen. Dann kam Zugrakk wieder zu Grimzhag zurück.
»Wo waren wir stehen geblieben?«, grunzte er fröhlich.
»Schon gut! Ist nicht so wichtig! Du hast jedenfalls deinen Spaß, was?«, sagte Grimzhag und grinste.
»Ohne Ende! Ich helfe den anderen mal die Häuser abzufackeln. Vielleicht finden wir ja auch noch ein paar Menschlinge, die man abstechen kann«, meinte Zugrakk und rannte sofort wieder davon.
Kurz darauf war er in einer Nebenstraße verschwunden, wo sich offenbar noch ein paar Manchinen versteckt hatten. Schreie gellten durch die Nacht und der Feuerschein brennender Häuser breitete sich rund um den Mazaukhäuptling aus. Von dem rötlichen Glimmen beleuchtet, sah Grimzhag bald wie ein furchterregender Dämon aus der Orkmythologie aus.
Vor einigen Sonnenzyklen hätte es für ihn nichts Größeres gegeben, als jene Stadt zu zerstören, aus der Zaydan Shargut einst gekommen war. Doch heute Nacht fand er das ihn umgebende Gemetzel und all die furchtbare Zerstörung eher unspektakulär. Sicherlich war es befriedigend, dass diese Händlerstadt jetzt ein verwüsteter Ort des Todes war, doch das war inzwischen nur noch ein Mosaikstückchen in einem noch viel weiter gefassten Plan, den Grimzhag unter seiner Schädeldecke ausgebrütet hatte.
Irgendwann kehrte auch Zugrakk wieder zu ihm zurück. Seine Rüstung war von oben bis unten mit Blut beschmiert. Er grinste breit.

»Na, hast du noch ein paar Menschlinge gefunden?«, erkundigte sich Grimzhag mit einen väterlichen Knurren.
»He! He! Ja, da hinten waren noch welche. Irgendwelche normalen Einwohner, also keine Händler. Glaube ich jedenfalls. Wir haben ein paar Schießübungen mit den Bögen gemacht. Aber für heute reicht`s, Kumpel. Ich habe langsam Hunger«, bemerkte der schmunzelnde Ork.
»Hier sind genügend Vorratslager, überall in der Stadt. Die anderen Krieger haben bestimmt schon alles auf die Gnoggs geschafft. Ich gehe jetzt auch«, antwortete der Häuptling.
»Das ist ein großer Sieg, nicht wahr?«, schwärmte Zugrakk und trottete Grimzhag hinterher.
»Wie man es nimmt! Jetzt ist Kin-Weig jedenfalls Geschichte. Und der Krieg gegen Manchin beginnt«, gab der junge Brüller zurück.
»Der Krieg gegen Manchin? Wie meinst du das denn? Hauen wir denn jetzt nicht wieder ab? Bald kommt bestimmt eine große Armee der Menschlinge.« Zugrakk wirkte etwas überfordert.
»Ich hoffe, dass eine kommt – und ich hoffe, dass sie möglichst groß ist. Die Zerstörung ihrer schönen Händlerstadt wird den Menschlingen sicherlich nicht gefallen und sie werden äußerst wütend auf uns sein«, meinte Grimzhag.
»Willst du etwa die Große Mauer angreifen? Ich weiß ja nicht, ob diese Idee wirklich so gut ist«, sorgte sich sein Gefährte.
»Vertraue mir einfach, mein Freund. Zunächst werden die Menschlinge kommen. Da bin ich mir sicher!«, flüsterte der Anführer der Mazauk und sah Zugrakk tief in die Augen.

Die Horde der Grünhäute war bereits gewaltig, doch was der Kaiser von Manchin seinen Feinden entgegenschickte, war eine noch weitaus größere Armee. Nicht weniger als 250000 Soldaten waren durch die Tore der Großen Mauer von Manchin marschiert und zogen jetzt nach Nordosten, um die Orks zu stellen.
Die Zerstörung und Plünderung der Händlerstadt Kin-Weig und das gnadenlose Massakrieren sämtlicher Einwohner hatten den Himmelskaiser und seinen gesam-

ten Beraterstab schockiert. Inzwischen nahmen die Menschen die Bedrohung zumindest ernst und hatten beschlossen, mit aller Macht zurückzuschlagen.
Zehntausende von Hellebardieren und Speerträgern in glänzenden Lamellenpanzern und Kettenhemden, kaiserliche Langschwertkämpfer, berittene Bogenschützen und schwer gepanzerte Ritter mit langen Lanzen zogen als endlos langer Heereswurm in Richtung der vollkommen verwüsteten Händlerstadt, die noch immer brannte. Hunderte von blutroten Bannern und Standarten flatterten über den Köpfen der manchinischen Soldaten in der Luft und so weit das Auge reichte, bedeckten die bewaffneten Menschenmassen das weite Land. Dieses riesige Heer war der größte Teil der kaiserlichen Streitkräfte, der den Nordprovinzen Manchins zur Verfügung stand. Eine unbesiegbar wirkende Armee voller gut ausgebildeter und motivierter Soldaten. Diese brannten darauf, den heimtückischen Angriff der Steppenbewohner zu rächen und waren fest entschlossen, die Grünhäute und die mit ihnen verbündeten Menschennomaden dafür mit Strömen aus Blut bezahlen zu lassen.
Qin-Wang, der Mandarin aus der Provinz Benxij, war das offizielle Oberhaupt dieses Riesenheeres. Er rollte auf einem großen Streitwagen, der von sechs schwarzen Pferden gezogen wurde, an der Spitze der Armee voraus, umgeben von einer Schar berittener Offiziere und fein gekleideter Würdenträger.
Niemals in den letzten Jahrhunderten waren manchinische Heere von solcher Größe auf dem Schlachtfeld bezwungen worden. Weder die Steppenhorden des Nordens, noch die Kurasten im Süden hatten das jemals vermocht. Wälder aus Klingen und Speerspitzen, Schwärme gepanzerter Ritter und zahllose Pfeile warteten auf den, der töricht genug war, Manchin herauszufordern. Und dennoch hatten es diese Grünhäute getan und Kin-Weig ohne jede Vorwarnung angegriffen und zerstört, als wollten sie die Macht des Himmelskaisers selbst in Frage stellen.
Ja, gerade die Tatsache, dass es Orks gewesen waren, Kinder jenes Volkes, das die Manchinen wie kein zweites verachteten, hinterließ eine ungläubige Verwirrung in den Reihen der Menschen. Primitive Barbaren, grausame und dumme Kreaturen, die nur sinnlose Gewalt, aber keine höhere Organisation kannten, konnten dazu eigentlich gar nicht in der Lage sein. Das meinte nicht nur Qin-Wang, sondern auch jeder andere, der mit ihm durch die Steppe zog. Nun sollten die Orks jeden-

falls ihre Antwort bekommen und sich einer Armee gegenübersehen, die so groß war, dass allein ihr Anblick ausreichte, um jedes feindliche Heer aufzureiben. Für den Mandarin selbst war dieser Feldzug eher eine Formsache, denn dass er selbst zur Waffe würde greifen müssen, war für ihn unvorstellbar. Er repräsentierte lediglich den Himmelskaiser in einer Schlacht, die seine zahllosen Soldaten für ihn gewinnen würden. Daran zweifelte er keine Sekunde.

»Sie kommen, Artux! Sie kommen in gewaltiger Zahl. Was mir unsere Späher berichtet haben, klingt, als ob der Himmelskaiser eine riesige Armee gegen uns ausgesandt hat«, sagte Grimzhag und betrachtete die Landkarte von Manchin, die ihm der gefangene Steuereintreiber gezeichnet hatte.
Seine grauen Augen leuchteten im Schein des glimmenden Lagerfeuers, das sein Zelt ein wenig erhellte. Neben ihm stand Artux, der Häuptling der Agram, welcher noch vor einigen Sonnenzyklen sein erbitterter Rivale gewesen war und ihm in der Steppe eine schwere Niederlage zugefügt hatte. Inzwischen waren Grimzhag und er jedoch gute Freunde geworden und Artux zählte zu den wenigen Hordenführern, welchen der junge Brüller völlig vertraute.
»Die Menschlinge sind uns zahlenmäßig mehr als zwei zu eins überlegen. Was sollen wir denn jetzt tun, Grimzhag?«, rätselte Artux und ließ fragend die Zunge heraushängen.
Der Kriegsherr sah ihn für einen kurzen Moment an. Schließlich brummte er nachdenklich und erwiderte: »Siehst du diese beiden Berge hier?«
»Was ist damit?«
»Die Talsenke von Maxcal erstreckt sich zwischen der Wasserspitze und dem Grullberg …«, murmelte Grimzhag.
»Ja, das ist mir bewusst! Aber die Talsenke liegt noch weiter nördlich. Das bedeutet, wir müssten unser Heerlager hier abbrechen und nach Nordwesten ziehen«, meinte Artux.
»Das müssen wir tun. Richtig! Die manchinische Armee muss in die Talsenke von Maxcal vorstoßen und sich dort aufstellen. Es wird deine Aufgabe sein, sie dort mit deiner Horde zu erwarten, mein Freund.«

»Bei allen Göttern! Soll ich jetzt unsere Armee anführen, Grimzhag? Ich weiß nicht, was du von mir willst«, schnaufte der Agramhäuptling verwirrt.
Der Kriegsherr würgte und hob die Klaue. »Nein, ein Teil unserer Horde muss sich von der Hauptstreitmacht lösen und jeweils den Grullberg und die Wasserspitze komplett umgehen. Das von dir geführte Heer soll jedoch in der Talsenke auf die Manchinen warten und sie zur Schlacht reizen«, erklärte Grimzhag mit einem bekräftigenden Knurrlaut.
»Dann willst du die Horde also in drei Teile spalten, oder was?« Artux staunte.
»Ja, ich werde mit vielen Reitern und einigen Kriegerrotten den Grullberg umgehen. Hordenführer Oglok soll das dritte Heer anführen und um die Wasserspitze herum marschieren. Verstehst du, was ich meine?«
»Ich denke schon. Das hört sich gut an. Anders werden wir gegen eine derart große Armee der Menschlinge ohnehin keine Chance haben.«
»So aber haben wir eine Chance! Aber du musst die Menschlinge bis in das Zentrum der Talsenke führen. Locke sie heran wie ein Felsenschleicher seine Beute!«, sagte Grimzhag und schlug mit der Faust auf die Karte.
Artux brummte zustimmend. »Aber wenn du das so machen willst, dann dürfen wir keine Zeit mehr verlieren, denn der Weg um die beiden Berge ist weit. Vor allem, wenn du auch Fußtruppen mitnehmen willst.«
»Deshalb werden wir noch heute Nacht mit der Dreiteilung unserer Horde beginnen. Sage Oglok Bescheid. Ich habe bereits aufgeschrieben, welche Reitertrupps und Kriegerhaufen den jeweiligen Armeen zugeordnet werden sollen«, bemerkte Grimzhag und überreichte Artux daraufhin ein mit Orkglyphen beschriebenes Stück Papier.
Der Häuptling der Agram gab zu verstehen, dass er seinen Auftrag begriffen hatte und sich sofort an die Arbeit machen würde. Er wirkte erstaunt angesichts der Tatsache, dass der junge Brüller auch diesen Schritt offenbar schon seit langem geplant hatte. Noch in der gleichen Nacht begann sich die riesige Orkhorde aufzuteilen und als die Sonne aufging, trennten sich Grimzhags und Ogloks Kontingente von der Hauptstreitmacht, die unter Artux Kommando stand. Derweil marschierten die Manchinen entschlossen durch die Steppe und näherten sich ihren Feinden im Eiltempo.

Qin-Wang wirkte gelangweilt und gähnte leise. Er setzte sich in den breiten Sessel in der Mitte seines Streitwagens, der fast die Größe einer Kutsche hatte, und sah General Shang missmutig an.

»Na, großartig! Die ganze Bande zieht sich wieder nach Norden zurück und wir können ihnen durch die Einöde hinterher rennen«, stöhnte der Mandarin und verlangte ein Getränk. Dieser Marsch war für einen kaiserlichen Beamten und manchinischen Edelmann eine echte Zumutung.

»Wir werden sie verfolgen müssen, Exzellenz. Der Kaiser verlangt einen Sieg über diese Orks. Es tut mir Leid für Euch, Herr, aber uns bleibt nichts anderes übrig, als diesen Barbaren auf den Fersen zu bleiben«, antwortete der kaiserliche Heerführer.

»Ich bin jedenfalls froh, wenn ich wieder in Cheng-Ho bin!«, murrte der Verwalter und wischte sich den Schweiß von der Stirn.

Derweil marschierten die vielen Regimenter der kaiserlichen Armee den Orks in aller Eile hinterher. Diese waren inzwischen nur noch anhand einer Staubwolke am Horizont zu erahnen. General Shang hatte seinen berittenen Truppen einen eigenmächtigen Angriff auf die Grünhäute verboten, um das Heer zusammenzuhalten. So mussten diese immer in der Nähe ihrer zu Fuß laufenden Kameraden bleiben, was den Vormarsch der gewaltigen Armee gehörig verlangsamte.

»Ich ahne es schon. Diese grünen Widerlinge werden jedes Mal davonreiten, wenn wir nahe genug an sie herankommen. Allerdings habe ich keine Lust, diesen Primitiven bis an Ende der Welt zu folgen«, schimpfte der Mandarin.

Einige der hohen Offiziere wirkten langsam äußerst verärgert, doch sie wagten es nicht, das ständige Gejammer des kaiserlichen Beamten zu kommentieren. Immerhin mussten sie mit den Orks kämpfen und nicht der lustlose Verwalter, der schon jetzt erschöpft und überfordert war.

»Könnt Ihr schätzen, wie viele es sind?«, fragte Qin-Wang.

»Vielleicht um die 70000 Krieger. Das vermute ich jedenfalls. Viele der Grünhäute sind beritten – und Menschenreiter sind auch dabei«, erläuterte Shang.

»Das ist ja hochinteressant. Ich hätte mir wirklich niemals träumen lassen, dass ich Cheng-Ho eines Tages verlassen muss, um eine Horde verlauster Orks durch die

Steppen zu jagen. Aber der göttliche Yuan-Han III. hat es eben so angeordnet«, meckerte Qin-Wang leise vor sich hin.
»Die kriegen wir schon noch. Macht Euch keine Sorgen, edler Mandarin. Sie werden sich nicht ewig verstecken können. Wir werden sie für den Angriff auf Kin-Weig bluten lassen, aber das könnt Ihr ruhig den Soldaten überlassen«, meinte General Shang grimmig.
Qin-Wang lächelte. »Andererseits ist es für mich aber auch einmal interessant, eine echte Schlacht zu sehen. Man kennt so etwas ja nur von den schönen, alten Wandgemälden, nicht wahr?«
»Ein kaiserlicher Verwalter kennt Schlachten vielleicht nur von Wandgemälden oder aus Büchern, nicht aber der Soldat, der blutend im Staub verreckt«, erwiderte der Heerführer und bemühte sich, seine Verachtung für den Beamten nicht allzu offen zu zeigen.
»Wie auch immer, schlagt schön Eure Schlacht und ich sehe mir das Spektakel an, General. Das ist dann wenigstens eine kleine Entschädigung, wenn ich schon meine kostbare Zeit mit einem Marsch durch die Steppe verschwenden muss«, antwortete der Mandarin süffisant.
»Ich bin mir sicher, dass genügend kaiserliche Soldaten zu Eurer Zufriedenheit ausbluten werden. Dann fühlt Ihr Euch hoffentlich entschädigt, Herr«, gab Shang sarkastisch zurück und bat den kaiserlichen Verwalter, die Spitze des Heereszuges verlassen zu dürfen, um nach den anderen Soldaten zu sehen.
»Natürlich! Geht und bereitet Euch auf den Erwerb von Ruhm und Ehre vor, mein Lieber!«, stöhnte Qin-Wang und verdrehte genervt die Augen. Der General ritt davon.
»Den Sonnenschirm soll man doch dorthin halten, wo die Sonne dem Beschienenen auf den Kopf scheint, oder?«, herrschte der Mandarin einen Würdenträger neben sich an und dieser entschuldigte sich augenblicklich.
»Jetzt kann ich hier einen Haufen Grünhäute jagen!«, sagte Qin-Wang leise zu sich selbst. Er schüttelte angewidert den Kopf. »Das ist wirklich lächerlich.«

»Beeilt euch! Vorwärts! Nicht so lahm!«, brüllte Grimzhag und Hunderte von Ork- und Goblinkriegern hasteten an ihm vorbei durch die Steppe. Die Fußtruppen

hatten es am schwersten und wurden von ihrem Kriegsherrn inzwischen wie von einem Aufseher angetrieben. Vor Anstrengung und Erschöpfung schnaufend und japsend legten sie Kilometer um Kilometer zurück, während ihnen die zahlreichen Gnoggreiter stets vorausritten.

Im Hintergrund erhob sich der mächtige Grullberg aus dem ansonsten flachen Grasland. Hinter ihm waren die Grünhäute vor Entdeckungen sicher. Das hoffte Grimzhag jedenfalls, denn wenn die Manchinen Artux Horde nicht in die Talsenke von Maxcal folgten und seine Streitmacht vorher bemerkten, hatte seine Armee ein Problem.

»Die Menschlinge sind viel mehr als wir. Können wir sie überhaupt schlagen?«, brummelte Zugrakk leise und blickte verunsichert zu Grimzhag herüber.

»Nur wenn mein Plan funktioniert! Ansonsten kann dieser Feldzug schnell in einem Desaster enden«, gab der Häuptling zurück.

»Warum haben wir uns nach der Plünderung von Kin-Weig denn nicht einfach wieder auf den Heimweg gemacht? Hä? Reicht dir das noch immer nicht?«, maulte Zugrakk.

»Darum geht es nicht!« Grimzhag würgte verärgert. »Der Angriff auf Kin-Weig kann nicht getrennt vom Rest dieses Krieges gesehen werden. Das war bereits ein Angriff auf das Kaiserreich Manchin und jetzt kommt das Echo.«

»Dein hochtrabendes Gequatsche macht mich noch wahnsinnig, Grimzhag!«

»Mit anderen Worten: Kin-Weig zu zerstören war für die Manchinen bereits eine Kriegserklärung. Jetzt ist deren Chef, der große Kaiser, nämlich verdammt sauer und will uns allen die Köpfe abschlagen«, erklärte der junge Brüller mit einem zynischen Grinsen.

»Verstehe!« Zugrakk wirkte wenig begeistert.

»Hast du vielleicht gedacht, dass die Menschlinge das einfach so hinnehmen?«

»Aber wenn wir uns wieder in die Steppe zurückziehen, dann können sie …«

»Ach, Zugrakk, das ist doch Unsinn! Wenn sie wollen, dann finden sie uns auch in der Steppe. Jetzt gibt es kein Zurück mehr und wir müssen beenden, was wir begonnen haben!«

»Aber …«

»Der Menschlingskaiser hat seine Soldaten losgeschickt und wir müssen klug reagieren!«, sagte Grimzhag entschlossen.
»Aber du willst doch nicht wirklich Manchin angreifen, oder? Das schafft niemand. Die Große Mauer können wir nicht überwinden und die Menschlinge sind viel zu viele, um sie alle erschlagen zu können«, schnaufte Zugrakk und fing vor Aufregung leise zu pfeifen an.
»Wir müssen nicht zur Großen Mauer, die Menschlinge kommen doch zu uns. Sie sind schon auf dem Weg und es sind Zehntausende«, meinte der Mazaukhäuptling.
Sein Freund sagte nichts mehr und starrte lediglich betreten auf den Boden. Um ihn herum rannten noch mehr Orkkrieger so schnell sie konnten nach Süden. Grimzhag betrachtete seine Truppen mit einer Mischung aus Zufriedenheit und innerer Anspannung.
»Ich will gar nicht wissen, was du schon wieder in deinem Kopf planst, du Snaghirn. Du denkst dermaßen weit, dass es einem unheimlich wird. Hast du nicht manchmal Angst, dass dir eines Tages einfach der Kopf platzt?«, kam jetzt von Zugrakk.
Als Antwort erhielt er ein brüllendes Lachen und Grimzhag fiel fast von seinem Gnogg, das im Gegenzug seinen Blähungen freien Lauf ließ.
»Der Kopf eines Grauaugenorks hält das aus, Kumpel. Dafür haben ihn die Götter gemacht«, grunzte der Kriegsherr amüsiert.
»Manchin angreifen … völlig unmöglich …«, schnaubte Zugrakk überfordert und kratzte sich am Kinn.
»Was soll schon geschehen, du Wurm? Vielleicht sterben wir – und wenn schon! Dann werden uns die Götter lieben, weil wir mutige Orks waren. Und wir werden neben ihnen sitzen und von ihrem Fleisch essen dürfen. Ist das etwa nichts?«
»Naja, eigentlich hast du Recht, Snagschnauze. Außer erschlagen zu werden, kann uns ja nicht viel passieren«, antwortete Zugrakk, um dann ebenfalls zu lachen.
Die riesige Armee der Manchinen verfolgte Artux Orkhorde tagelang nach Norden, während ihre berittenen Truppen am schnellsten vorankamen und mit aller Kraft versuchten, den sich zurückziehenden Feind einzuholen und zu stellen. Die etwa 20000 Gnoggreiter, die zahlreichen Kriegerrotten und ihre menschlichen

Verbündeten durchquerten das Tal von Maxcal, während ihnen die manchinische Kavallerie noch immer auf den Fersen war und die gewaltige Masse der Infanterie inzwischen weit hinter sich gelassen hatte. Am Ende hatte General Shang seinen Reitern schließlich doch ein etwas eigenständigeres Handeln gestattet, in der Hoffnung, den Feind dadurch an seiner Flucht zu hindern. Derweil wurden Artux Gnoggreiter Stück für Stück etwas langsamer und hielten am Ausgang der breiten Talsenke an, um sich den berittenen Manchinen zu stellen. Diese gingen sofort zum Angriff über und stürzten sich auf ihre Gegner, die sie mit Wolken von Pfeilen und lautem Gebrüll empfingen.
Währenddessen marschierte die kaiserliche Infanterie den berittenen Abteilungen unter größter Anstrengung hinterher und füllte die Ebene zwischen den beiden Bergen bald gänzlich aus. In der Zwischenzeit lieferten sich die manchinischen Reiter bereits einen ersten Kampf mit den Grünhäuten und Menschennomaden. Nach einem kurzen Zusammenstoß wandten sich die von Artux geführten Reiterscharen erneut zur Flucht und ritten aus dem Tal heraus, nur um von den siegesgewissen Menschen weiter verfolgt und bedrängt zu werden. Dann brach die Nacht herein und die kaiserlichen Ritter und berittenen Bogenschützen brachen ihre wütende Verfolgung ab, um zum Hauptheer zurückzukehren. Fast 250000 Soldaten lagerten in dieser Nacht in der Talsenke von Maxcal und waren sich sicher, die Orkarmee vertrieben zu haben. Diese war erneut in den Weiten der Steppe verschwunden und schien endgültig die Lust an einem Kampf mit den Manchinen verloren zu haben.
Doch die Stille der Nacht war trügerisch, denn als der Morgen graute, kehrten die Grünhäute zurück. Mit lautem Geschrei und Getrommel erschienen sie am Horizont und ihre Zahl schien sich vergrößert zu haben.

»Die haben wohl noch immer nicht genug!«, grollte General Shang und stieg fluchend auf sein Pferd. Eine Reihe weiterer Offiziere tat es ihm gleich und ritt mit ihm durch das riesige Heerlager, das sich im Herzen der Talsenke von Maxcal gebildet hatte.
Kurz darauf erschien Mandarin Qin-Wang mit einigen seiner Würdenträger. Der kaiserliche Verwalter wirkte verärgert, er hatte offenbar kaum geschlafen.

»Schnappt euch endlich diese verfluchten Orks und macht dem albernen Possenspiel ein Ende! Ich bin es langsam leid, durch diese elende Steppe zu ziehen!«, wetterte er in Richtung des Generals.
Dieser nickte lediglich und betrachtete den Horizont, wo sich eine gewaltige Staubwolke gebildet hatte. Wildes Geschrei und Gejohle hallte vom nördlichen Talausgang zu den Manchinen herüber.
Mittlerweile war das Heerlager von einem emsigen Treiben erfüllt. Überall formierten sich die Soldaten zu riesigen Blöcken und Fahnen wurden geschwenkt. Lautes, dumpfes Getrommel und Trompetenstöße schallten über die Talsenke und Tausende griffen zu den Waffen.
»Diese Orks kommen tatsächlich auf uns zu und wollen uns angreifen. Ich würde zu gerne wissen, wer diese Horde von Verrückten anführt. Es muss eine besonders dämliche Grünhaut sein«, bemerkte Shang mit der klassischen Überheblichkeit eines manchinischen Edelmannes.
»Hauptsache, sie kommen endlich und wir müssen ihnen nicht noch länger durch dieses trostlose Land hinterher rennen. Dann metzeln wir sie eben nieder und anschließend geht es wieder zurück zu Weib und Kind«, antwortete ein bulliger Hauptmann.
Qin-Wang, der die Grünhäute in der Ferne voller Verachtung musterte, verzog sein Gesicht und ging zu seinem Streitwagen herüber. Eine Schar seiner Diener trottete ihm ehrfürchtig hinterher und lauschte dem leisen Gemecker ihres Herrn.
General Shang schloss sich derweil einer großen Einheit manchinischer Ritter in schweren Plattenrüstungen an und sah den gewaltigen Infanteriemassen zu. Diese bildeten ein Meer aus glänzenden Rüstungen, langen Speeren, wehenden Regimentsbannern und eckigen Schilden.
Und die Orks waren offensichtlich wirklich so töricht, direkt gegen die manchinische Armee vorzurücken, um sie zur Schlacht zu stellen. Inzwischen konnte man die Gnoggreiter schon deutlich erkennen. Viele von ihnen trugen Bögen, lange Lanzen und Schwerter mit breiten Klingen. Dazwischen ritten große Scharen ihrer schwergepanzerten Mitstreiter in Kettenhemden und eisernen Lamellenpanzern. Diese Gnoggreitertrupps waren für Sturmangriffe vorgesehen, doch sowohl Qin-

Wang als auch General Shang zweifelten daran, dass die zahlenmäßig unterlegene Orkarmee viel gegen die kaiserliche Nordstreitmacht würde ausrichten können.
Irgendwann hielt die Horde der Grünhäute in einiger Entfernung an, nachdem sich auch sämtliche Fußsoldaten formiert hatten und laut zu brüllen anfingen.
»Diese Wilden sind ekelhaft!«, zischte Qin-Wang, der in seinem Streitwagen stand und angewidert auf die barbarischen Feinde starrte.
»Es sind geistlose Kreaturen. Sie sind brutal, aber ohne jeden Verstand, Gebieter!«, sagte einer der Würdenträger.
»Hier, im Zentrum dieser mächtigen Armee, könnt Ihr dem Schauspiel in Ruhe beiwohnen, mächtiger Mandarin. Ich selbst bin gespannt zu erleben, wie unsere Soldaten diese Orks gleich massakrieren werden«, fügte ein anderer Diener hinzu.
»Hauptsache, es geht schnell. Ich habe zu Hause noch einigen Schreibkram zu erledigen und mein Interesse an kriegerischen Auseinandersetzungen hält sich nach wie vor stark in Grenzen«, bemerkte der Mandarin genervt.
Derweil begannen die Orks ihre Waffen und Schilde zusammenzuschlagen, während Artux auf seinem gepanzerten Gnogg vor seinen Krieger auf und ab ritt. Seine tiefe, gutturale Stimme schallte zu den Menschen herüber und er hob sein Schwert in die Höhe. Qin-Wang schüttelte den Kopf, als er die für seine Ohren furchtbar klingende Grunz- und Brüllsprache der Orks hörte. Dieses ganze Warten strengte ihn so sehr an, dass er sich ein Glas Wein bringen ließ.
»Woooah! Woooah!«, schrieen die Grünhäute aus Leibeskräften. Sie machten nicht den Eindruck, als ob sie vor der kaiserlichen Armee Angst hätten.
General Shang ließ währenddessen mehrere tausend Bogen- und Armbrustschützen vorrücken und seine Soldaten brachten einige manchinische Repertierspeerschleudern in Position. Die riesige Menschenarmee verhielt sich ruhig und wirkte in ihrer Sachlichkeit geradezu überheblich. Schließlich schossen die zahlreichen Schützen ihre Pfeile und Bolzen in Richtung der feindlichen Horde ab und auf der Gegenseite fielen die ersten getroffenen Orks und Goblins zu Boden. Doch kurz darauf brüllte die Horde erneut los und begann, die Menschen zu beschimpfen.
»Kommt doch her, ihr Feiglinge!«, kreischten einige der Grünhäute auf Manchinisch und schwangen drohend ihre Waffen.

Der oberste General der kaiserlichen Nordstreitkräfte hatte für das Geschrei seiner Feinde jedoch nicht mehr als ein verächtliches Lächeln übrig. Er zog die Augenbrauen hoch und grinste einem seiner Offiziere zu.
»Wir rücken vor! Ich bin dieses Theater leid!«, sagte er mit einem Kopfschütteln.

Talsenke des Todes

»Tod den Menschlingen!«, röhrte Artux aus voller Kehle und der Gnoggreiter neben ihm hob eine mit Orkglyphen beschriftete, riesenhafte Standarte in die Höhe. Das Feldzeichen war zudem mit einigen abgeschlagenen Menschenköpfen verziert, die von seiner Spitze herunterbaumelten.

Das war das Zeichen zum Angriff. Brüllend ergossen sich Zehntausende von Grünhäuten über die Talsenke von Maxcal und brandeten in die riesige Masse der kaiserlichen Soldaten. An den Flanken prallten manchinische Ritter und Gnoggreiter aufeinander und schlugen sich gegenseitig von ihren Reittieren.

Artux selbst griff mit seinen Reitern ein Regiment Armbrustschützen an, welches sich nicht schnell genug hatte zurückziehen können, und rieb es nach kurzem Kampf auf. Mit orkischer Wildheit schlug der grauäugige Heerführer um sich und zertrümmerte einen Menschenschädel nach dem anderen.

Derweil warfen sich seine Orks in einen verzweifelten Kampf mit den Manchinen und überall brach ein brutales Hauen und Stechen aus. Vielfach liefen die angreifenden Grünhäute in Wälle aus Speeren hinein und ihr wütender Angriff geriet schnell ins Stocken.

Die nachrückenden Regimenter der kaiserlichen Armee versuchten nun, die Kriegerhaufen der Grünhäute zu umzingeln und niederzumachen. Überall fielen die Orks, von Speeren, Lanzen und Schwertern durchbohrt und aufgeschlitzt in den Staub, während die Masse der Menschen endlos erschien und sie immer weiter zurückdrängte. Als erstes wandten sich einige Goblinrotten zur Flucht, nachdem sie schwere Verluste hatten hinnehmen müssen. Artux hatte seinerseits schon nach kurzer Zeit den Überblick verloren, genau wie viele seiner Gnoggreiterscharen, die bereits von den gepanzerten Manchinenrittern zerschlagen und aufgerieben worden waren.

Wer das Schlachtfeld von oben sah, der konnte erkennen, dass die zahlenmäßig unterlegene Orkhorde an den Flanken mehr und mehr eingeschlossen wurde. General Shang hielt außerdem noch einige seiner Reiterabteilungen zurück und wartete darauf, dass die gewöhnlichen Soldaten die Gegner weiter dezimierten. Und das taten sie auch. Schon schritten sie über Tausende von erschlagenen Orks

und Goblins hinweg und drängten Artux Armee immer weiter zurück. Diese Schlacht schien für die Grünhäute in einer vollkommenen Katastrophe zu enden.
»Das ist recht unspektakulär! Allerdings frage ich mich, ob man den Mut dieser Orks nicht doch bewundern sollte. Immerhin sind sie uns ins offene Messer gelaufen«, meinte Qin-Wang und sah lächelnd dem Gemetzel in einiger Entfernung zu.
»Mut? Es ist reine Dummheit, Gebieter! Diese Narren hatten von Anfang an keine Chance und wären besser nicht mehr wiedergekommen«, sagte einer der Würdenträger, der sich ein zufriedenes Schmunzeln nicht verkneifen konnte.
»Ich werde ein Heldenepos über diese Schlacht verfassen lassen«, antwortete der Mandarin. »Der Kaiser wird sich sicherlich darüber freuen. Allerdings werden ein paar Übertreibungen notwendig sein, um es überhaupt interessant zu machen. Aber das lässt sich sicherlich einrichten.«

Grimzhags Blick wurde starr, als er die gewaltige Menschenarmee in der Ferne erblickte. Er hatte mit seinen Kriegern den Grullberg umgangen und stand nun im Rücken der kaiserlichen Streitmacht. Das Gleiche galt für Oglok, einen jungen, aufstrebenden Hordenführer aus der Blutlinie der Grauaugen, der zeitgleich mit seiner Streitmacht auftauchte und sofort angriff.
Einige der Manchinen hatten die von hinten kommenden Feinde bereits bemerkt und versuchten, ihre Kameraden zu warnen, doch der größte Teil der Menschensoldaten kämpfte noch immer gegen Artux Horde, die zwar schon schwere Verluste erlitten hatte, aber noch nicht vollständig aufgerieben war.
»Jetzt gilt es, Zugrakk! Wir dürfen keine Zeit mehr verlieren!«, knurrte Grimzhag und stieß einen donnernden Kriegsschrei aus.
Augenblicklich rasten die Gnoggreiterrotten los und die Fußtruppen stürmten ihnen, so schnell sie konnten, hinterher. Einige Hundert manchinische Hellebardenträger versuchten, sich der brüllenden Horde in den Weg zu stellen, doch sie wurden von den schnaubenden Gnoggs einfach über den Haufen gerannt oder zur Seite geschleudert. Kurz darauf fielen die Orksoldaten über sie her, um sie innerhalb kürzester Zeit abzuschlachten.

»Schneller! Schneller! Woooah! Woooah!«, gellte Grimzhag und riss seine Lanze in die Höhe.
Bald hatten sie den Rücken der manchinischen Armee erreicht und krachten fast zeitgleich mit Ogloks Horde in die Reihen der Menschen. Diese stoben panisch auseinander und wurden in Richtung ihrer kämpfenden Kameraden getrieben. Grimzhags donnernde Stimme schallte durch den Kampfeslärm, er ließ seine Reiter die fliehenden Feinde verfolgen.
Dieser massive Angriff von hinten hatte gerade noch rechtzeitig stattgefunden, denn Artux Streitmacht stand kurz vor dem Untergang. Jetzt aber sahen sich die Menschen von mehreren Seiten von den Grünhäuten bedrängt und das Blatt schien sich langsam zu wenden. Zuerst wurden einige in Reserve gehaltene Regimenter der Manchinen von Grimzhags Orks angriffen und versprengt, dann stürmte die Horde weiter auf die sich im Kampf befindlichen Menschensoldaten zu.
»Tötet sie alle! Für Goffrukk! Für die Orks!«, schrie Grimzhag, zog sein Schwert aus der Scheide und deutete damit auf das vor seinen Augen tobende Schlachtgetümmel.

Mit lautem Krieggeschrei stürzten sich Tausende Gnoggreiter auf die manchinischen Armbrustschützen, die kaum Zeit gehabt hatten, sich auf die unerwartet aufgetauchten Gegner auszurichten. Hunderte der Menschen fielen einem Wirbel aus niedersausenden Schwertern, Säbeln und Streitkolben zum Opfer oder wurden von wuchtig geführten Lanzen durchbohrt. Grimzhag brüllte auf und sein Gesicht verwandelte sich in eine dämonische Fratze rasender Wut, als er auf seinem Gnogg mitten durch das Kampfgetümmel ritt und Schädel spaltete.
Die Armbrustschützen hatten keine Chance gegen die große Masse der orkischen Reiter und wandten sich schließlich panisch zur Flucht. Sie wurden einfach niedergehauen und nur wenige von ihnen schafften es zu den Regimentern aus Schwertkämpfern und Hellebardenträgern, die nun zum Gegenangriff auf Grimzhags Reiterhorde übergingen.
Derweil warfen sich Zehntausende weitere Orks und Goblins von allen Seiten auf das in der Talsenke stehende Heer der Manchinen und drängten die riesigen Blöcke menschlicher Soldaten und Reiter zusammen.

Qin-Wang, der auf seinem Streitwagen im Herzen der kaiserlichen Armee die wütende Attacke der Grünhäute mit ansehen musste, war starr vor Entsetzen. Seinen Generälen erging es ähnlich, denn auch ihnen wurde jetzt bewusst, dass sie ihren Feinden in eine wohl durchdachte Falle gelaufen waren.

»Folgt mir!«, brüllte Grimzhag und raste auf seinem Gnogg voraus, direkt in den Rücken eines Regiments Hellebardiere hinein, das bereits gegen eine große Rotte Goblins kämpfte.

Die Manchinen sprangen auseinander und versuchten, sich vor den Gnoggreitern zurückzuziehen, doch dies misslang und sie rannten direkt durch die wie wahnsinnig kreischenden Goblins, welche sie mit Speeren niederstachen und mit Schwertern erschlugen.

Wieder und wieder drosch Grimzhag auf die Köpfe und Rücken der Menschensoldaten ein und hackte sich durch Knochen, Rüstungen und Fleisch. Sein Reittier schnaubte und tobte, während es mit seinem massigen, gepanzerten Schädel einen Manchinen nach dem anderen zu Boden rammte. Dann quiekte es plötzlich und stoppte seinen wilden Ritt, nachdem sich zwei Speere in seinen Hals gebohrt hatten. Ströme von Blut ergossen sich auf das Gras der Steppe und schließlich sackte das Gnogg mit einem leisen Brummen zusammen. Sein Reiter sprang brüllend herunter und schlug auf die zwei Manchinen ein, welche ihre Speere noch aus dem Gnogg herauszuziehen versuchten. Dem ersten schlug er den Arm ab und schmetterte dem anderen seinen Schildknauf ins Gesicht. Der Mensch, welcher Grimzhags brutaler Kraft nicht gewachsen war, torkelte nach hinten und stöhnte vor Schmerzen auf, sich das blutende Gesicht haltend. Der junge Brüller warf sein Schild zu Boden, ergriff sein Schwert mit beiden Klauen und enthauptete den Soldaten, noch bevor sich dieser wieder richtig aufgerichtet hatte.

Um Grimzhag herum drängten die Gnoggreiter die Manchinen weiter zurück und kämpften sich unbeirrt durch ihre Masse hindurch. Der orkische Feldherr hob die schartige Axt eines toten Orkkriegers vom Boden auf und nahm sie in die linke Klaue. Mit zwei Waffen ging er auf die sich verzweifelt wehrenden Menschensoldaten los, dann ließ er einen Hagel aus Hieben auf sie niedergehen. Geschickt wehrte er eine Vielzahl von Klingen und Speerspitzen ab, um im Gegenzug kräftig auszuteilen. Das jahrelange Kämpfen hatte ihn inzwischen zu einem erfahrenen

Krieger gemacht und seine herumwirbelnden Waffen fanden eine Vielzahl von Zielen. Blutige Fontänen spritzten auf und tödlich getroffene Manchinen schrieen durcheinander und fielen vor ihm ins Gras.
Sein tapferes Beispiel spornte auch die anderen Grünhäute zu einem noch wilderen Kampf an und diese setzten ihren Angriff mit eiserner Verbissenheit fort.
Mehr und mehr Gnoggreiter, schwer gepanzerte und leichte, wendige, fielen jetzt in Wellen über die verunsicherten Menschen her. Ihnen folgten die Ork- und Goblinrotten, die mit lautem Gebrüll durch die Talsenke rannten.
»Nehmt mein Gnogg, Gebieter!«, hörte Grimzhag hinter sich, wo ein verwundeter Orkkrieger von seinem Reittier herunterstieg und erschöpft zusammensackte.
»Die Götter mögen dich segnen, mein Freund!«, rief der Kriegsherr und klopfte der hünenhaften Grünhaut auf die Schulter. Dann schwang er sich auf dessen Gnogg und zog sich für einen Moment aus dem blutigen Getümmel zurück, um sich einen Überblick zu verschaffen. Er rief einige seiner Reiter zusammen und ritt mit ihnen zur rechten Flanke des gewaltigen Schlachtfeldes, das bereits mit unzähligen Toten und Verwundeten bedeckt war.
Nirgendwo konnten sich die Manchinen, trotz ihrer großen Anzahl, aus dem Würgegriff der Orkarmee befreien, sie wurden nach wie vor von allen Seiten angegriffen. Von vorne bedrängten sie die von Artux befehligen Heerhaufen und Reiterscharen, während weitere Horden von hinten kamen und die tödliche Umklammerung vollendeten. An einigen Stellen waren die Manchinen bereits aufgerieben worden und die Fliehenden rissen nun immer mehr ihrer Kameraden mit sich.
»Was tun wir jetzt, Herr?«, wollte ein grauäugiger Hordenführer wissen. Er sah Grimzhag erwartungsvoll an.
»Gebt mir einen Speer! Wir greifen den Mandarin und seine Offiziere selbst an!«, antwortete Grimzhag und ließ sich von einem seiner Reiter einen langen Spieß geben.
Kurz darauf preschte die berittene Schar los und fiel dem nächsten Menschenregiment in den Rücken, um es direkt auf eine große Orkrotte zuzutreiben. Dann ritt Grimzhag mit seinen Getreuen weiter in Richtung des Zentrums der feindli-

chen Armee, wo sich der Mandarin auf seinem Streitwagen befand, während die Schlacht heftig tobte.
Grimzhag fletschte die Zähne, klammerte sich an sein rasendes Gnogg und schlug zwischendurch zur Seite, um den einen oder anderen Menschen niederzuhauen. Wo die Gnoggreiter auftauchten, zerschmetterte die Wucht ihrer Angriffe das manchinische Fußvolk, welches inzwischen schon stark in Unordnung geraten war.
In der Ferne konnte der Häuptling die leuchtende Armeestandarte der Manchinen erkennen, die direkt neben dem Streitwagen des Mandarins in den Himmel ragte. Zahlreiche kleinere Flaggen waren ebenfalls rund um den obersten Heerführer der Menschenstreitmacht herum versammelt worden.
»Tod den Menschlingen!«, brüllte Grimzhag wieder und wieder und sah zu seinen kämpfenden Truppen herüber. Er duckte sich für einen kurzen Moment, als einige Pfeile an ihm vorbeizischten, um dann noch schneller vorzustürmen.
Bald hatte er mit seinen Reitern schon fast die Leibwache des Mandarins erreicht und stürzte sich todesmutig auf eine große Anzahl Manchinen, die die Angreifer mit einem Wall aus Speeren und Schilden empfingen. Sein Gnogg setzte zum Sprung an und riss mehrere Feinde zu Boden, während Grimzhag wie von Sinnen um sich schlug. Seine Reiter blieben schließlich in der gewaltigen Masse des feindlichen Fußvolkes stecken und wurden nun selbst von zahlreichen Rittern angegriffen.
Überall wurden Menschen und Grünhäute gleichermaßen von langen Lanzen durchbohrt und stürzten von ihren Reittieren herunter. Schließlich wurde auch Grimzhags Gnogg von einem manchinischen Langschwert aufgeschlitzt und purzelte brüllend in den Staub. Der Mazaukhäuptling krachte ebenfalls auf den Boden und landete direkt neben den stinkenden Eingeweiden seines Gnoggs, die aus dessen Bauch herausquollen. Ein kaiserlicher Leibwächter, eine imposante Gestalt in einer kunstvollen Lamellenrüstung und mit breiten Schulterpanzern, ließ sein blitzendes Langschwert auf Grimzhag niedersausen und verfehlte seinen Kopf nur knapp. Doch der Ork sprang zur Seite, ging dann in die Knie und schlug dem Menschen das rechte Bein ab. Vor Schmerzen schreiend fiel der Manchine auf den Rücken. Grimzhag ließ ihn blutend liegen und kümmerte sich nicht weiter

um den sterbenden Feind. Er streckte stattdessen einen weiteren Hellebardenträger nieder und half einigen seiner Orks dabei, einen gepanzerten Ritter vom Pferd zu reißen, um diesen anschließend zu erschlagen.
Langsam wichen die Menschen zurück, während noch mehr Orks und Goblins von hinten herangestürmt kamen, um sich in den Kampf zu werfen. Grimzhag hatte den Mandarin hingegen nicht aus den Augen gelassen und schnappte sich den Speer eines Kriegers, um sich weiter in Richtung des gegnerischen Heerführers vorzukämpfen. Seine Leibwächter folgten ihm und hackten sich den Weg durch die Manchinensoldaten frei.
»Ich muss es versuchen!«, knurrte Grimzhag kaum hörbar in sich hinein. Er ignorierte seine schmerzenden Knochen und die immer größer werdende Erschöpfung, welche ihn in die Knie zu zwingen drohte.
Als er noch etwas näher an den Streitwagen des Mandarins herangekommen war und sogar dessen kreidebleiches Gesicht ausmachen konnte, rannte er los und schleuderte seinen Speer mit aller Kraft in Qin-Wangs Richtung. Grimmig sah der Mazaukhäuptling dem Speer hinterher, doch dieser traf nicht den Mandarin, sondern einen seiner Würdenträger direkt in die Brust. Der fein gekleidete Mann kippte, ohne noch einen Laut von sich zu geben, nach hinten, während sein Herr panisch aufschrie.
Grimzhag fluchte und stampfte vor lauter Zorn auf. Der Streitwagen des Mandarins jedoch drehte sich schon im nächsten Augenblick um und rollte davon, während ihm der Mazaukhäuptling verdutzt nachblickte. Der oberste Heerführer dieser Menschenstreitmacht lief tatsächlich davon und versuchte, sich in Sicherheit zu bringen. Seine Leibwache folgte ihm kurz darauf und rannte ebenfalls in Richtung des Talausgangs. Dieser war allerdings längst von Artux Horde versperrt worden.
Die Flucht Qin-Wangs blieb dessen Soldaten nicht verborgen und als diese sahen, dass sich ihr Herr zurückziehen wollte, taten es viele von ihnen auch. Es dauerte nicht lange, da rannten Tausende der Menschen vom Schlachtfeld und das Zentrum der manchinischen Riesenarmee löste sich nach und nach auf.
Jene Regimenter, die noch glaubten flüchten zu können und ihre Kampfformation aufgaben, machten dadurch einen verhängnisvollen Fehler, denn jetzt waren sie

den sie verfolgenden Orkrotten schutzlos ausgeliefert. Letztendlich hatte Grimzhag nun doch das erreicht, was er gehofft hatte, denn der Mandarin hatte die Nerven verloren. Es sollte zwar noch bis tief in die Nacht dauern, bis die Menschenarmee gänzlich die Flucht ergriff, doch schließlich tat sie es. Als alle Ordnung und Disziplin in den Reihen der Manchinen zerfallen war, konnte Grimzhag mit einer groß angelegten Verfolgung seiner Feinde beginnen.
Am Ende verwandelte sich die Schlacht gar in eine gewaltige Treibjagd, nur dass diesmal nicht das Vieh der Steppe, sondern Menschen gejagt wurden. Sowohl Artux als auch Grimzhag ließen den fliehenden Manchinen einige Lücken, damit sie dadurch weglaufen konnten und sich ihre Armee möglichst in eine Vielzahl flüchtender Menschenschwärme verwandelte. Auch das hatte der Häuptling der Mazauk genau geplant und damit den Grundstein für ein Gemetzel gelegt, das die Nordstreitmacht des Himmelskaisers fast vollkommen verschlang.

Die Dreiteilung seiner Armee hatte Grimzhag einen glänzenden Sieg beschert, während die Machinen die Falle zu spät bemerkt und schließlich in eine tödliche Umklammerung geraten waren. Als am folgenden Tag die Sonne aufging, war die riesige Streitmacht des Himmelskaisers vernichtend geschlagen worden und ihre kläglichen Reste befanden sich auf der Flucht nach Süden. Tausende von Gnoggreitern und berittenen Nomadenkriegern verfolgten die versprengten Truppen Manchins über viele Kilometer und vollendeten die militärische Katastrophe des übermächtigen Menschenreiches. General Shang hatte auf seinem Pferd fliehen können, doch Mandarin Qin-Wang und alle seine Diener waren auf dem Schlachtfeld geblieben, genau wie unzählige kaiserliche Soldaten.
Die sich zwischen den beiden Bergen ausdehnende Senke von Maxcal war jetzt mit Zehntausenden von Toten bedeckt. Überall lagen die erschlagenen Soldaten Manchins dicht gedrängt auf dem blutgetränkten Boden zwischen zerbrochenen Waffen und Schilden, verendeten Pferden und zerrissenen Bannern.
Vom südlichen Ausgang der Talsenke aus war die Steppe mit weiteren Massen von Toten übersät, die fast bis zur Großen Mauer hin verstreut lagen. Diese Schlacht war eine der schlimmsten Niederlagen, die das Imperium von Manchin jemals hatte hinnehmen müssen. Fast die gesamte Nordarmee des Reiches war in

diesem gewaltigen Blutbad von Grimzhags Streitkräften vernichtet worden und die Verluste der Menschen waren dermaßen verheerend, dass sie nicht ohne weiteres wieder ausgeglichen werden konnten.
Zwar hatten auch die Orks viele Krieger verloren, doch waren sie im Gegensatz zu ihren Feinden noch immer in der Lage, den Kampf weiterzuführen und ihren Angriff auf den Norden Manchins zu beginnen. Und Grimzhag zögerte nicht, diesen augenblicklich zu befehlen, denn nun sollte die Große Mauer selbst von seiner Horde überrannt und mit Hilfe einer Vielzahl mitgeführter Kriegsmaschinen zerstört werden. Die Kunde vom Sieg über die größte Menschenarmee, die die Orkstämme der Steppe jemals zu Gesicht bekommen hatten, verbreitete sich in Windeseile und es dauerte nicht lange, da schlossen sich noch mehr Grünhäute und Menschennomaden dem Heereszug an, der sich diesmal auf die Große Mauer zu bewegte. Nach und nach strömten ganze Stämme aus der Steppe nach Süden, um sich Grimzhags siegreicher Armee anzugliedern und in den Nordprovinzen von Manchin zu plündern.
Lediglich der Orkkönig selbst, sein Freund Zugrakk und seine Leibwächter begleiteten die gewaltige Horde nicht, sondern ritten so schnell es ging nach Nordwesten, um die Dunklen Lande zu erreichen. Was Grimzhag damit genau bezweckte, wusste nur eine kleine Gruppe ausgewählter Hordenführer. Artux der Schlaue hatte indes den Oberbefehl über die Invasionsarmee bekommen, während Grimzhag in tiefer Nacht mit seinen Leibwächtern verschwand. Die breite Masse seiner Krieger wusste allerdings nichts davon und so sollte es auf Befehl des Kriegsherrn auch bleiben. Er hatte etwas ganz anderes vor. Einen neuen, noch viel verwegeneren Schachzug. Jetzt, wo die nördlichen Streitkräfte Manchins fast völlig zerschlagen waren und im Süden des Menschenimperiums der Bürgerkrieg zwischen der Truppen der Han-Dynastie und dem Adelshaus Huang tobte, konnte sein Plan vielleicht sogar aufgehen.

Der Häuptling der Agram, dem Grimzhag mittlerweile völlig vertraute, stand allein in der Mitte seines Zeltes und betrachtete den kunstvoll gefertigten Helm, den er in beiden Klauen hielt. Er war ein Meisterwerk orkischer Schmiedekunst und Grimzhag hatte ihn aus einem bestimmten Grund anfertigen lassen.

Oben lief der Helm spitz zu, hinten hatte er einen breiten, weit ausladenden Nackenschutz und ebenso breite Wangenschützer, deren unteren Teil man nach außen klappen konnte. Doch das Wichtigste an diesem Helm war, dass er ein Visier hatte, hinter dem man sein Gesicht verbergen konnte. Und darum ging es Artux in erster Linie.
Unter den beiden Augenlöchern des Gesichtsschutzes aus schwarzgrauem Metall, hatte der Orkschmied einige Glyphen und Schnörkel eingraviert. Vor allem aber stand Grimzhags Name deutlich lesbar auf dem Visier, damit die Rottenführer im Getümmel der Schlacht auch sofort wussten, wo ihr Anführer war.
Doch der echte Mazaukhäuptling war mit seinen Leibwächter längst aus dem Heerlager in der Steppe verschwunden, um in den Dunklen Landen den nächsten Schritt seines umfassenden Plans in die Tat umzusetzen. Nun musste Artux die schwere Aufgabe übernehmen, das Nordheer der Grünhäute weiter nach Süden zur Großen Mauer von Manchin zu führen – als Grimzhag.
Für die gewöhnlichen Ork- und Goblinkrieger genügte es zu wissen, dass sie der gefeierte König aus Karokum weiterhin in der Schlacht anführte. Und wenn er nun einen Helm mit einer eisernen Maske trug, dann war es eben so. In dieser Hinsicht stellten die grünhäutigen Krieger kaum Fragen und es war ihnen im Grunde auch völlig gleich, so lange sie weiter von Sieg zu Sieg marschierten.
Da Artux nicht nur über die gleichen grauen Augen wie sein Freund verfügte, sondern ihm auch in Größe und Körperform glich, konnte er Grimzhags Rolle übernehmen, während dieser in der Ferne seine zweite Horde versammelte. Dennoch war der Häuptling der Agram, der den Mazauk vor einigen Sonnenzyklen noch eine schwere Niederlage zugefügt hatte, anfangs sehr aufgeregt und unsicher, als er sich daran machte, seinen genialen Freund zu vertreten.
»Dann soll es so sein. Hoffentlich hast du mit deinem Vorhaben Erfolg«, brummte Artux leise vor sich hin und dachte an den jungen Brüller, der ihm diese schwere Führungsaufgabe in die Klauen gelegt hatte.
Der Grauaugenork setzte den Helm auf und lachte leise in sich hinein. Er betrachtete Grimzhags Rüstung, die neben ihm auf einer großen Holzkiste lag. Artux schnallte sich den Brustpanzer um und befestigte nach und nach jedes einzelne Teil des eisernen Körperschutzes, den ihm sein Freund überlassen hatte. Als er

mit der Befestigung der Bein- und Armschienen fertig war, betrat ein hochgewachsener Tumalführer das Zelt und begrüßte ihn mit einem respektvollen Brummen.
»Die Vorhut hat sich bereits vor dem Lager formiert und ist abmarschbereit, Wütender. Gegen Mittag wird auch der Rest der Armee bereitstehen, um nach Süden zu ziehen«, versicherte der Orkkrieger.
»Gut so! Weitermachen!«, antwortete Artux und seine Stimme klang unter der eisernen Maske noch dumpfer und grollender.
Wortlos ging der Tumalführer wieder aus dem Zelt hinaus und Artux sah ihm nach. Wenn er sich in einigen Stunden an die Spitze des Heeres stellte, dann würden ihn die Krieger mit lautem Jubelgeschrei empfangen und ihn für den Mazaukhäuptling selbst halten. Ja, Grimzhags Anwesenheit auf dem Schlachtfeld hob nicht nur die Moral des gewöhnlichen Orksoldaten, sondern erfüllte ihn auch mit einem blinden Vertrauen auf den überragenden Heerführer. Das machte auch für ihn vieles leichter, sagte sich der Anführer der Agram. Er hoffte nur, dass er seinen Freund auch wirklich würdig vertreten konnte, denn das war keine einfache Aufgabe.

Grimzhag, Zugrakk und mehrere Hundert Leibwächter des Königs rasten auf ihren Gnoggs so schnell sie konnten in Richtung der Dunklen Lande. Dafür mussten die Orks wieder einmal eine unglaublich weite Strecke durch die Steppe zurücklegen, doch an derartige Entbehrungen waren sie als Kinder der nördlichen Einöden von klein auf gewöhnt. Jetzt jagten sie durch das weite Land und Grimzhag wurde immer wieder von einem Zustand der Nervosität und Unsicherheit ergriffen. Sein Ziel war Chaar-Ziggrath, wo seine Hordenführer hoffentlich alles zu seiner Zufriedenheit vorbereitet hatten.
Wenn der junge Häuptling dort ankam, dann erwartete er, dass die zweite Horde, welche sich aus Zehntausenden von Orks und Goblins aus den Dunklen Landen zusammensetzte, abmarschbereit war. Sie wollte er nach Süden führen, durch den Grünhäuten fast unbekannte Länder, um mit ihnen den nächsten, noch viel heftigeren Schlag gegen Manchin zu führen.

Zugrakk verstand langsam kaum noch, warum er an der Seite seines Freundes ständig von einem Ort zum nächsten hetzen musste, doch hatte er es inzwischen aufgegeben, Grimzhag noch weitere Fragen zu stellen. Der ambitionierte Grauaugenork wusste schon, was er tat, sagte der Krieger immer wieder zu sich selbst und folgte ihm, genau wie die vielen anderen Orks auch.
Schließlich legten Grimzhag und sein Gefolge die mehrere tausend Kilometer lange Strecke von den südlichen Steppen jenseits der Großen Mauer bis in den Norden der Dunklen Lande in Rekordzeit zurück. Ihre Gnoggs, die sich bis zur völligen Erschöpfung überanstrengten, vollbrachten ein wahres Wunder an Zähigkeit und Durchhaltevermögen. In diesem Punkt waren sie den Pferden der Menschen, welche diese schon seit ewigen Zeiten als Reittiere benutzten, deutlich überlegen. Ein Pferd wäre schon nach einigen Tagen unter einer derartigen Anstrengung tot zusammengebrochen, doch die Gnoggs hatten sie ausgehalten und waren mit nur wenigen Stunden Rast am Tag zurechtgekommen.
Als Grimzhag die alte Hauptstadt der Khuzbaath erreichte, hatte sich dort bereits ein großes Heer versammelt und als die Krieger den Orkkönig aus den Steppen erblickten, brach ein frenetischer Jubel aus. Die grauäugigen Orksklaven aus Chaar-Ziggrath, die mittlerweile häufig die Aufgaben von Tumal- und Rottenführern übernahmen und einen harten Drill hinter sich hatten, waren nicht nur gute Kämpfer, sondern auch gewissenhafte Organisatoren. Sie hatten Grimzhags Befehle zur seiner völligen Zufriedenheit in die Tat umgesetzt und eine Streitmacht zusammengezogen, die sich sehen lassen konnte. Nun strömten jeden Tag weitere Grünhäute zu Grimzhags Kriegsbannern und die Horde wuchs und wuchs. So hatte es der Orkkönig geplant und alles verlief, wie er es sich wünschte.
Bald sollte die riesige Armee streitbarer Orks und Goblins nach Süden vorrücken, um sich dann bis nach Manchin durchzukämpfen. Es war noch eine gewaltige Strecke, die vor den Kriegern lag und auch Grimzhag konnte nicht voraussehen, welche Gefahren in den unbekannten Ländern jenseits der Dunklen Lande auf sie warteten. Dieser Marsch würde unsagbar entbehrungsreich werden. Der wohl längste, den jemals ein Orkheer gemacht hatte. Nur die Götter selbst konnten sagen, wie er endete.

Der Weg durch fremdes Land

Inzwischen war die Horde, die sich unweit von Chaar-Ziggrath in der trostlosen Ebene von Ruuth versammelt hatte, noch weiter angewachsen. Sie bot einen furchteinflössenden Anblick. Riesige Scharen von Orksoldaten und Rotten schreiender Goblins bedeckten den staubigen Boden und man sah nur noch eiserne Rüstungen, blitzende Speerspitzen, runde und eckige Schilde, Waffenröcke in verschiedensten Farben und flatternde Kriegsbanner. Die rauen Gesänge der Grünhäute vermischten sich mit dumpfem Trommelgedröhne und dem Lärm unzähliger Kriegshörner. Bald erbebte das ganze Land unter dem schaurigen Getöse eines vom Kampfrausch gepackten Riesenheeres.

Grimzhag sah zu den Trollen herüber, die etwas abseits der Orkregimenter standen und von einer Vielzahl von Treibern bewacht wurden. Die gewöhnlichen Grünhäute gingen den schrecklichen Bestien aus gutem Grund aus dem Weg und waren froh, wenn sie unter Kontrolle gehalten werden konnten. Manche der Trolle hielten überdimensionale Keulen oder gewaltige Äxte in ihren Klauen. Außerdem hatte man den meisten von ihnen Eisenplatten umgehängt oder sogar Helme aufgesetzt. Damit glichen die Kreaturen aus dem Felssäulengebirge fleischgewordenen Rammböcken, die ungehindert durch ein ganzes Menschenheer stampfen konnten.

Zugrakk fehlten bei diesem Anblick die Worte. Er starrte mit heraushängender Zunge auf die riesige Horde, wobei er immer wieder vor Aufregung zusammenzuckte und laut zu schnaufen begann.

»Dort ist der Weise!«, sagte er dann und deutete nach rechts auf die bucklige Gestalt des Schamanen, der vor dem jubelnden Heer auf und ab ging.

»Ugar Goffrukka tenaj ozoogo!«, schallte die tiefe, kräftige Stimme des Geistesbegabten zu Grimzhag und Zugrakk herüber.

Die grünhäutige Menge jubelte. »Haaka Goffrukk, ezigo Umagal taboog!«

»Goffrukk allein dienen wir! Großer Goffrukk, deinen Segen gebe uns!«, wiederholte Grimzhag leise. Das waren die heiligen Worte, die Cuglakk wieder und wieder gen Himmel brüllte, während er seinen Stab rhythmisch in die Höhe stieß.

Wie üblich versetzte der bei allen Stämmen der Dunklen Lande verehrte Geistesbegabte die Orks und Goblins in eine gläubige Ekstase und entfachte ihren Kampfeseifer. Immer lauter schrieen und sangen die Krieger. Cuglakk fing derweil an, auf der Stelle auf und ab zu springen und kreischte wie von Sinnen.
Nachdenklich fasste sich Grimzhag an den Hals und spürte das schnelle Hämmern seiner beiden Herzen. Mittlerweile war er selbst von einer unbändigen Kriegseuphorie ergriffen worden, was das unaufhörliche Zittern seiner Klauen verriet. Seine Finger sehnten sich danach, einen Schwertgriff zu umschließen und die Klinge in menschliches Fleisch zu stoßen.
»Taruballa! Taruballa Goffrukku omazga!«, brüllte Zugrakk neben ihm und schlug mit der Faust gegen Grimzhags rechten Schulterpanzer.
Dann stellte er sich direkt vor seinen Freund und packte ihn an der Kehle, um ihm direkt ins Gesicht zu schreien. Zugrakks Maul wurde zu einem grollenden Schlund, seine Reißzähne schoben sich immer näher an Grimzhags Nase heran.
Im Hintergrund kreischten sich die anderen Grünhäute die Kehle aus dem Leib, genau wie Zugrakk, dessen rötliche Augen irrsinnig aufblitzten.
Schließlich konnte sich auch Grimzhag nicht mehr gegen die in seinen Eingeweiden lodernden Feuer der Kriegslust wehren und donnerte Zugrakk freundschaftlich die Stirnplatte gegen den Brustpanzer, so dass dieser nach hinten taumelte.
Knurrend schob er den wie wahnsinnig lachenden Krieger zur Seite, riss sein Schwert aus der Scheide und rannte auf die brüllende Horde zu. Neben Cuglakk, der längst in Trance verfallen war und leise vor sich hinsummte, kam der Häuptling zum Stehen, dabei schnitt er mit seinem beidhändig geschwungenen Schwert durch die Luft.
Jeder der wütenden Schläge wurde vom Jubel seiner Artgenossen begleitet und in seinen Gedanken hackte sich Grimzhag bereits durch die Reihen der verhassten Menschensoldaten. Visionen grenzenloser Gewalt stürmten aus den dunklen Tiefen seines Verstandes an die Oberfläche und begruben seinen Geist unter sich.
»Woooah!«, röhrte die grünhäutige Horde, genau wie ihr ansonsten so besonnener Anführer, der die vor seinem geistigen Auge aufblitzenden Manchinen mit seiner mächtigen Waffe zerhackte und aufschlitzte.

Singend und johlend zog die Armee der Orks in den Krieg, als ob es für sie nichts Schöneres gäbe, als die blutige Raserei der Schlacht.

Die hohen, weißen Mauern Mareleeths waren seit Tagen einem unaufhörlichen Katapultbeschuss ausgesetzt und nun rückten die Orks sogar mit Rammböcken gegen die Stadttore vor. Im Gegenzug überschütteten die Elben ihre Feinde mit einer Unmenge von Pfeilen und schossen mit ihren wenigen Katapulten zurück. Doch die Masse der Grünhäute war viel zu gewaltig, um sie auf Dauer aufhalten zu können. Grimzhag, Zugrakk und einige Hordenführer betrachteten ungerührt das Zerstörungswerk der orkischen Kriegsmaschinen, die den verzweifelten Verteidigern der Küstenstadt keine Ruhe ließen.
»Es dauert nur noch ein paar Tage, dann wird Mareleeth fallen und wir nehmen die Stadt der Elben ein. Damit wird auch dieses Problem hoffentlich beseitigt sein«, knurrte Grimzhag siegesgewiss, wobei er Zugrakk ansah.
»Dann töten wir demnächst die Schmalen. Das nenne ich mal eine willkommene Abwechslung«, gab der Orkkrieger zurück.
»Wir gehen also so vor wie immer, Herr?«, vergewisserte sich ein grauäugiger Hordenführer noch einmal.
»Ja, natürlich! Wir können uns keine Elben im Rücken erlauben, daher ist es nicht ratsam, Mareleeth zu ignorieren. Also erobern wir diese Stadt und bringen alles um. Das ist die nachhaltigste Lösung«, bemerkte der Häuptling der Mazauk nüchtern.
Um ihn herum versammelten sich Tausende von Orkkriegern zum Großangriff auf die Mauern und trugen zahlreiche lange Sturmleitern zusammen. Die Rammböcke hatten inzwischen ein paar der Stadttore erreicht und begannen damit, die breiten Portale niederzureißen.
»Ich hätte nie gedacht, dass ich sogar mal die Schmalen kennenlerne. Das ist total aufregend!« Zugrakk zeigte diesmal großes Interesse an fremden Völkern und Kulturen. Erwartungsvoll starrte er auf die blitzende Klinge seines Schwertes.
»Wir überlassen den Sturmangriff den gewöhnlichen Kriegern. Du bleibst an meiner Seite und wirst mit mir abwarten, bis unsere Soldaten das Gröbste erledigt haben«, sagte Grimzhag.

»Aber ein paar Elben will ich auch erschlagen. Das ist doch nicht zu viel verlangt, oder?«, maulte Zugrakk.
»Ja, ja! Aber erst, wenn wir die Mauern erstürmt und die Tore aufgebrochen haben. Das wird ohnehin nicht mehr lange dauern«, antwortete der junge Brüller genervt.
»Meinetwegen, großer Gebieter!«, murrte sein Freund enttäuscht.
»Ich kann es nicht riskieren, dass ich bei einer so unwichtigen Schlacht getötet werde. Die Horde und das ganze Reich wären ohne mich hilflos. Deshalb werde ich nicht am direkten Sturm auf die Mauern teilnehmen. Es ist einfach zu riskant. Das verstehst du doch hoffentlich, Zugrakk …«, meinte Grimzhag.
Sein bulliger Kumpane brummte: »Hast du jetzt etwa Angst vor den Spitzohren, oder was?«
»Angst? Das hat nichts mit Angst zu tun, du Snaghirn. Ich benutze meinen Verstand und wäge lediglich ab, ob es sinnvoll ist, in erster Reihe mitzukämpfen. Das ist es aber in diesem Fall nicht, denn die Elben sind uns ohnehin unterlegen«, rechtfertigte sich der Feldherr. Einige seiner Grauaugenführer stimmten ihm zu.
»Dann lass mich doch mit den anderen Kriegern ziehen. Ich will auch ein paar dieser Schmalen töten«, drängelte Zugrakk.
»Nein! Du bleibst hier! Ich riskiere auch dein Leben nicht, wenn es nicht unbedingt sein muss. Ende der Diskussion!«, grollte Grimzhag und legte Zugrakk die Klaue in den Nacken, um seine Aussage zu bekräftigen. Dieser ging einen Schritt zurück und grummelte verärgert.
Inzwischen hatten Zehntausende von Orks und Goblins die Mauern Mareleeths erreicht und kletterten die Sturmleitern hinauf, um die Verteidiger von den Mauern zu jagen. Dann gelang es den Katapulten endlich einige Lücken in den Festungswall zu schießen. Brüllende Orkmassen stürzten sich auf die Elbenkrieger in ihren glänzenden Rüstungen. Die Anzahl der Angreifer war so gewaltig, dass sich die Verteidiger nach nur kurzem Kampf an mehreren Stellen zurückziehen mussten und in Richtung der zweiten Stadtmauer, die die Innenstadt Mareleeths schützte, flohen.
»Sehr schön!«, kommentierte Grimzhag den Großangriff seiner Horde. Er betrachtete einen schlanken, weißen Elbenturm, der von einem geschleuderten

Felsbrocken zerstört wurde und auf die Stadtmauer unter sich krachte. Dabei riss er eine weitere Lücke in den Wall und begrub einen Trupp Elbensoldaten und einen Haufen Grünhäute unter seinen Trümmern.
»Ich will auch mitmachen! Das ist wirklich gemein! Du kannst ganz schön grausam sein, blödes Grauauge!« Zugrakk schnaufte enttäuscht und steckte sein Schwert schließlich wieder zurück in die Scheide. Dann schmollte er vor sich hin.
»Halt jetzt die Schnauze! Du bleibst hier!«, zischte Grimzhag.
Die grüne Horde strömte derweil durch die immer zahlreicher werdenden Löcher im Abwehrwall von Mareleeth und die inzwischen zerstörten Stadttore. Für die Elben gab es jetzt kaum mehr Hoffnung, in diesem Kampf noch zu siegen, und sie zogen sich letztendlich hinter die zweite Stadtmauer zurück. Ein zusätzlicher Festungswall, der den Stadtkern schützte, war typisch elbisch. Durch diesen doppelten Schutz war schon so manche Stadt der Schmalen vor einer Eroberung bewahrt worden, doch diesmal sollte auch das nicht ausreichen. Ganz Mareleeth war bereits von über 150000 Grünhäuten eingeschlossen worden und auch die innere Stadtmauer würde sie nicht mehr lange aufhalten können. Das Schicksal der Elben, dieser mysteriösen Wesen, deren eigentliche Heimat auf einer fernen Insel im Meer lag, war besiegelt.

»Die zweite Stadtmauer von Mareleeth wird unsere Krieger nicht mehr lange zurückhalten können, Mächtiger. Die Spitzohren sind so gut wie am Ende. Was soll mit ihnen geschehen?«, fragte einer der Hordenführer und verneigte sich demütig vor Grimzhag.
Dieser sah ihn mit ausdrucksloser Miene an und erwiderte: »Die Krieger sollen die Stadt plündern und sämtliche Elben töten, wie ich es bereits mehrfach gesagt habe. Dann haben wir sie nicht mehr in unserem Rücken, wenn wir weiter nach Südosten marschieren!«
»Zu Befehl!« Der Hordenführer verschwand wieder aus dem Zelt des Kriegsherren.
Grimzhag ließ sich auf einem Stuhl nieder und betrachtete die große Weltkarte, welche einer seiner Orks in Chaar-Ziggrath gefunden hatte. Der Süden von

Manchin und das unbekannte Land Kurast waren darauf nicht verzeichnet, denn diese Regionen waren auch den Khuzbaath fremd gewesen.
Bis auf den jungen Häuptling, dessen siegreiche Horde diesmal sogar eine Stadt der Elben in die Knie gezwungen hatte, war niemand mehr in dem großen Zelt. Lediglich zwei Wachen standen vor dem Eingang, ließen jedoch keinen Unbefugten zu ihrem Herrn.
Plötzlich wurde Grimzhag durch lautes Gebrüll aus seiner Grübelei gerissen und sah verwundert auf. Das hämische Geschrei draußen im Lager steigerte sich immer weiter. Irgendwelche Krieger schrieen wüste Beschimpfungen. Dann stürmte einer der Wachsoldaten, ein hünenhafter Grauaugenork in einem schweren Schuppenpanzer, in das Zelt.
»Draußen sind drei Elben, Gebieter! Sie bitten Euch um ein Gespräch. Wir haben sie noch nicht getötet. Ihr seid hoffentlich nicht böse …«, sagte der Ork.
»Elben?« Grimzhag verließ sein Zelt und stand kurz darauf vor drei seltsamen Gestalten, die sich sofort vor ihm in den Staub warfen. Es waren zwei männliche Schmale und eine gelbhaarige Cramogg in einem langen, weißen Gewand.
»Bitte hört uns an, großer Ork!«, flehte das Elbenweibchen in der Sprache der Steppenorks.
»Sollen wir sie umbringen, Herr?«, grunzten einige Orkkrieger mit einem hämischen Grinsen.
»Nein! Lasst sie sprechen!«, antwortete Grimzhag und stampfte auf.
»Schicken die Elben jetzt ihre Cramogg gegen uns? Warum spricht sie vor den Elbenmännchen? Das sind ja seltsame Sitten«, tuschelten die um Grimzhag herum stehenden Orks durcheinander.
»Ich bin Anthalath die Tochter des Fürsten von Mareleeth!«, erklärte die zarte Elbenfrau mit zitternder Stimme. Sie wagte es nicht, Grimzhag in die Augen zu sehen. Offenbar kannte sie die Gebräuche der Orks.
»Und?«, brummte Grimzhag. Er wunderte sich über die Tatsache, dass diese fremde Cramogg die Sprache der Steppenorks fast akzentfrei beherrschte.
»Ich bitte euch um Gnade, Mächtiger! Lasst mein Volk abziehen und tötet es nicht. Wir sind bereit, Mareleeth aufzugeben und euch die Stadt zu überlassen.

Aber bitte ermordet nicht alle Einwohner. Wir können uns nicht mehr wehren, großer Ork!«, jammerte die Gelbhaarige.
Grimzhag schwieg für einen Moment. Dann erlaubte er ihr, den Blick zu heben. Er sah das zarte, edle Geschöpf fasziniert an und kam einen Schritt auf die hochgewachsene, schmalgesichtige Cramogg zu. Strahlend blaue Augen sahen ihn voller Angst und Unsicherheit an. Der kleine, rosafarbene Mund des Weibchens zuckte leicht und sie strich sich mit zitternden Händen durch ihr langes, blondes Haar.
»Euer Name ist also Anthalath?«, knurrte Grimzhag.
»Ja, Mächtiger! Ich bin die einzige Tochter von Aithil, dem Fürsten von Mareleeth. Und ich bin auf eigene Faust in Euer Lager gekommen, um Euch zu bitten, die Bewohner unserer Stadt zu verschonen«, erklärte die Elbin. Langsam schien sie sich ein wenig zu beruhigen.
»Und Ihr habt keine Angst, dass Ihr gleich von ein paar meiner Orks aufgefressen werdet?«, fragte Grimzhag und entblößte die Fangzähne.
Anthalaths Gesicht, das ohnehin schon von einer milchig weißen Haut bedeckt war, nahm die Farbe eines Kalkhaufens an. Die junge Elbenadelige starrte den hünenhaften Ork mit einer Mischung aus Abscheu und grenzenlosem Entsetzen an und begann dann, leise zu wimmern. Ihre beiden Begleiter kauerten noch immer neben ihr auf dem Boden und wagten keinen Laut von sich zu geben.
»Auffressen?«, stammelte die Elbin fassungslos.
»Ja! Wer von euch hat heute Abend Lust auf gebratene Elbenschenkel?«, schrie Grimzhag. Seine Krieger johlten durcheinander, hämmerten sich mit den Fäusten auf die Brustpanzer.
Auf einmal sprang die gelbhaarige Cramogg auf und der Blick ihrer Augen wurde schlagartig trotzig und wütend.
»Ihr seid eine Bestie! Geht man bei den Orks so mit Gesandten um?«, keifte sie.
Grimzhag lachte brüllend auf und schlug sich mit der Klaue mehrfach auf den Brustpanzer.
»Das war doch nur ein kleiner Scherz, du freche Cramogg! Ja, von mir aus dürft ihr Mareleeth verlassen! Wir werden die Stadt besetzen, aber euch Elben werden wir nichts tun«, erwiderte er dann. Anthalath sah ihn ungläubig an.
»Wirklich? Dann tötet Ihr uns nicht?« Die Elbin wirkte verstört.

»Nein! Wenn ihr alle verschwindet, dann lassen wir euch leben. Und es gibt heute Abend auch keine gebratenen Elbenschenkel. Versprochen!« Grimzhag sah seine Krieger grinsend an und diese lachten lauthals. Sie liebten es, wenn ihr Anführer Witze machte.
»Ich gebe Euch mein Wort, Fürstentochter!«, fügte der Häuptling hinzu.
»Vielen Dank, Mächtiger!«, hauchte die junge Elbin und verneigte sich.
»Und Euer Vater liebt Euch sehr, Gelbhaarcramogg?«, fragte Grimzhag dann.
»Ja, natürlich! Ich bin seine einzige Tochter!«, erwiderte Anthalath verdutzt.
»Gut! Die zwei Spitzohrmännchen sollen zurück zu Fürst Aithil gehen und ihm von meiner Entscheidung berichten. Seine Tochter aber bleibt hier und wird so lange meine Geisel bleiben, wie ich es wünsche! Das wird ihren Vater hoffentlich davon überzeugen, nicht eines Tages mit einem Heer zurückzukehren«, brüllte Grimzhag, während Anthalath sprachlos vor ihm stand.
»Bringt diese geschwätzige Cramogg nach Chaar-Ziggrath. Dort soll sie in meinem Palast leben und man soll sie gut behandeln. Also nicht auffressen, oder so. Ist das klar?«, ordnete Grimzhag an, zwei seiner Leibwächter zu sich winkend.
Während die versammelten Grünhäute erneut zu lachen begannen, wurde die schreiende und zappelnde Elbin von zwei bulligen Orkkriegern fortgeschleppt. Ihre beiden Begleiter schickte Grimzhag zurück zu Fürst Aithil.

Nachdem Grimzhags Armee Mareleeth erobert, geplündert und die entsetzten Bewohner vertrieben hatte, rückte die gewaltige Horde weiter nach Südosten vor und durchquerte die äußersten Ausläufer des Eisgebirges, welche sich bis in den Norden von Kurast erstreckten. In den Tälern der Gebirgsregion mussten die Orks durch wildes Dschungelland marschieren und kamen nur noch mühsam voran. Es war mehr als kühn, gerade durch diese unbekannte Region zu ziehen, um den Südwesten von Manchin zu erreichen. Doch Grimzhag trieb seine Horde unbeirrt weiter vorwärts und ließ sich weder von undurchdringlichem Dickicht, noch von zerklüfteten Bergen, über die gefährliche Pfade führten, beeindrucken.
Wie es noch weiter südlich im Lande Kurast aussah, wusste der orkische Kriegsherr nicht, doch einige der Geistesbegabten und Späher hatten ihm bereits berichtet, dass es dort einige Königreiche der Menschen gab. Es kursierten Gerüchte,

dass in den Dschungeln von Kurast große Menschenstädte voller Gold lagen und die dort lebenden Stämme schreckliche Monster in ihren Armeen mit sich führten. Aber das alles war Grimzhag gleich, er hoffte lediglich, dass seine Horde unbehelligt durch dieses fremdartige Land marschieren konnte.

Währenddessen hatte die Armee von Artux dem Schlauen die unmittelbar nördlich der Großen Mauer von Manchin liegende Grenzfestung Tofang erobert und zerstört. Jetzt rückte sie gegen das mächtigste Bollwerk vor, welches jemals von Menschenhand erschaffen worden war, und begann mit ihrem Angriff auf den Festungswall.

Die von den Orks mitgebrachten Katapulte überschütteten die Große Mauer an einigen Stellen mit Wolken schwerer Geschosse und rissen dadurch einige Lücken in den gewaltigen Wall. Ein kleineres Menschenheer, dass der riesigen Orkhorde entgegengeschickt worden war, war von Artux Streitkräften bereits nahe der Großen Mauer vernichtet worden.

Bald war der Norden von Manchin den Invasoren aus der Steppe fast schutzlos ausgeliefert und die Orks überrannten den kilometerlangen Festungswall nahe der Grenzstadt Ju-Feng, um am Ende zu Zehntausenden in die manchinische Provinz Wan Zhou zu strömen.

Jetzt zeigten sich die katastrophalen Folgen der Niederlage, die die kaiserliche Armee in der Talsenke von Maxcal erlitten hatte. Die unzähligen Soldaten, welche dort von den Grünhäuten niedergemacht worden waren, fehlten nun bei der Verteidigung Nordmanchins. Zwar hatte der Himmelskaiser inzwischen die Aushebung neuer Truppen angeordnet, doch waren diese noch nicht kampfbereit.

Gemäß Grimzhags Befehlen fiel Artux Horde ohne Mitleid über die Bewohner Wan Zhous her und richtete unfassbare Zerstörungen an. Plündernd, verwüstend und mordend arbeitete sich die Orkarmee weiter nach Süden vor. Wer nicht rechtzeitig fliehen konnte, fiel dem Zorn der Angreifer zu Opfer.

Das eigentliche Ziel der von Artux geführten Horde war allerdings die manchinische Hauptstadt Kaifeng selbst, doch diese lag noch weiter südlich hinter dem Jadefluss. Außerdem sollte der Angriff auf die Kaiserstadt zusammen mit Grimzhags Armee erfolgen, aber diese marschierte nach wie vor durch die unbekannten Gebiete des nördlichen Kurast und hatte Manchin noch nicht erreicht.

Daher blieb Artux Grünhäuten zunächst nichts anderes übrig, als weiter durch die Regionen nahe der Großen Mauer zu ziehen, um dort den Menschen den größtmöglichen Schaden zuzufügen. Und dieser Aufgabe kamen die Orks, welche nun auch von vielen Menschennomaden aus den Steppen begleitet wurden, mit größtem, zerstörerischem Enthusiasmus nach. Die Nachricht, dass die Große Mauer durchbrochen worden war, verbreitete sich wie ein Lauffeuer im weiter nördlich gelegenen Ödland. Ganze Steppenstämme, Orks wie Menschen, zogen in Richtung Manchin, um dort zu plündern und zu brandschatzen.
Die Überwindung der Großen Mauer, jenem legendären und gefürchteten Festungswall, war inzwischen vollends geglückt und Imperator Yuan-Han III. war gezwungen, auf den Angriff der Grünhäute zu reagieren. Bald waren er und seine Generäle fast nur noch damit beschäftigt, eine neue Verteidigungsstreitmacht aufzustellen, die Artux Horde wieder aus dem Norden Manchins hinauswerfen konnte.
Der Himmelskaiser, nach wie vor entsetzt und zugleich fassungslos aufgrund der militärischen Erfolge der Orks, wandte den Blick vom Süden seines Imperiums ab, obwohl dort noch immer der Konflikt mit dem Haus Huang tobte, um sich ganz der Abwehr der Steppenhorden zuzuwenden. So hatte es Grimzhag geplant und nun kam es darauf an, wie erfolgreich seine eigene Streitmacht sein würde. Diese hatte sich mittlerweile noch weiter durch die dichtbewaldeten Talsenken von Nordkurast gekämpft und war fest entschlossen, den Krieg in den ungeschützten Südwesten Manchins zu tragen.

Hinter der dichten Wand aus Blättern und Ästen erschallten das Gebrüll wütender Krieger und das bedrohliche Röhren der legendären Rhinophanten, jener riesenhaften Bestien, welche die Könige von Kurast in ihren Armeen einsetzten. Grimzhag hielt die von ihm befehligten Gnoggreiter an und auch die hinter ihm durch den Dschungel marschierenden Orktrupps blieben stehen.
Der Lärm in dem die Grünhäute umgebenden Dickicht wurde mit jeder verstreichenden Sekunde lauter. Die Erde begann zu vibrieren, als das Getrampel zorniger Kreaturen durch das Unterholz donnerte. Überall knarrte und knackte das Geäst, dann hörte man wieder lautes Kriegsgeschrei und das tiefe Grollen der Rhi-

nophanten. Es mussten Rhinophanten sein, die diese schrecklichen Laute von sich gaben, dachte sich Grimzhag, seine Soldaten betrachtend. Diese wirkten äußerst nervös und verunsichert.
»Was machen wir denn jetzt? Die Menschlinge scheinen überall zu sein – mit ihren Bestien«, sorgte sich Zugrakk und schnaufte aufgeregt.
»Formation einnehmen! Egal, wer da gleich aus dem Dschungel kommt, wir weichen nicht zurück! Unsere Kameraden sind schon auf dem Weg zu uns! Ruhig bleiben, Krieger!«, brüllte Grimzhag und hob sein Schwert in die Luft.
Die Orks formierten sich so gut sie es mitten im Dschungel vermochten, doch vielen von ihnen war die Angst vor dem unbekannten Feind deutlich anzumerken. Und auch Grimzhag war verstört, denn das sich durch das Unterholz vorwärtsfressende Getöse hörte sich wie der Weltuntergang selbst an.
»Ruhig! Speere und Schilde hoch! Nach allen Seiten Ausschau halten! Bogenschützen bereitmachen!«, rief der Häuptling der Mazauk seinen Kämpfern zu.
Diese bildeten kreisförmige Kriegerhaufen und spähten in alle Richtungen, während der Lärm bereits ganz nahe war und überall die Äste knackten.
»Behalte jetzt ja die Nerven, Zugrakk!«, knurrte Grimzhag und pfiff selbst vor Aufregung.
Einen kurzen Augenblick später riss er entsetzt die Augen auf, denn Dutzende von Rhinophanten, massige, grauhäutige Bestien, die mit Eisenplatten gepanzert waren, brachen aus dem Dschungel hervor und rannten auf die Orkhorde zu. Auf den Rücken der Monster befanden sich große Türme aus Holz, die mit Schilden und Speeren behängt waren. In den Türmen waren schreiende Kurastkrieger, die sofort mit ihren Bögen das Feuer auf die Grünhäute eröffneten oder ihre Wurfspeere schleuderten. Hinter den heranstürmenden Rhinophanten wurden Tausende von Menschen sichtbar. Sie stießen markerschütternde Kriegsschreie aus und schwangen dabei ihre Säbel, Schwerter und Hellebarde.
Dann ging alles ganz schnell. Kaum hatten die Ork- und Goblinbogenschützen die erste Pfeilsalve auf die schnaubenden Rhinophanten abgegeben, donnerten diese auch schon wie lebende Rammböcke in die Kriegerhaufen der Grünhäute hinein und walzten die ersten Reihen einfach nieder. Viele der Scharen stoben auseinan-

der und die Orks versuchten, sich in ihrer Panik vor den berittenen Biestern zurückzuziehen.
Grimzhag starrte mit heraushängender Zunge auf seine Krieger, die von einer ganzen Herde von Rhinophanten niedergetrampelt wurden. Zugrakk fehlten ebenfalls die Worte, seine Miene verriet blankes Entsetzen. Schließlich sahen sich die beiden selbst einigen angreifenden Rhinophanten gegenüber, die direkt auf die Gnoggreiter zuhielten.
»Ausweichen und die Viecher umgehen!«, brüllte Grimzhag und die berittenen Krieger versuchten, den grauen Monstern irgendwie zu entkommen.
Derweil fielen die Kurasten von allen Seiten über die Orks her und verwandelten diesen Teil des Dschungels in ein blutiges Schlachtfeld. Jede Formation war inzwischen aufgelöst, bald kämpften die Soldaten beider Seiten nur noch um ihr nacktes Überleben. Sie hackten, schossen und stachen sich gegenseitig nieder, während die Rhinophanten weiter durch die Reihen der Orks pflügten und Schrecken verbreiteten.
»Haltet aus, Krieger!«, schrie Grimzhag so laut er konnte und führte seine Reiterschar von den gepanzerten Bestien weg. Diese stürzten sich derweil auf eine große Einheit Orks und zermalmten alles in ihrem Weg.
»Nehmt euch die Menschlingssoldaten vor!«, röhrte Grimzhag und seine Gnoggreiter rasten mitten in eine große Schar braunhäutiger Kurasten hinein.
Die ersten von ihnen wurden von langen Lanzen aufgespießt oder von den gepanzerten Gnoggs niedergeritten. Grimzhag schlug wie von Sinnen auf die Menschensoldaten ein und Wolken aus Blutspritzern sprühten durch das Dickicht. Die meisten der Kurasten trugen lediglich leichte Lederrüstungen oder liefen gar mit nackten Oberkörpern umher. An Stelle von Helmen hatten sie meist nur bunte Turbane. Dennoch war ihre Anzahl gewaltig und sie fügten den Orks schwerste Verluste zu.
Grimzhags schnaubendes Gnogg rammte einige von ihnen zu Boden und die breite Klinge seines Herrn schnitt durch die ungeschützte Brust eines Kurasten, der gurgelnd zu Boden sackte. Die anderen Gnoggreiter stachen und hackten die Menschenkrieger in großer Zahl nieder. Dabei brachen sie durch ihre Reihen – genau wie es die gepanzerten Rhinophanten bei den Orktrupps taten.

»Wir müssen uns zurückziehen, Grimzhag! Diese grauen Biester können wir kaum aufhalten!«, hörte der Kriegsherr seinen besten Freund durch den Lärm schreien. Zugrakk blutete aus dem Oberschenkel, wo ihn die Klinge eines Kurasten getroffen hatte.

»Niemals! Der Rest der Horde rückt noch nach und wird uns zu Hilfe kommen! Los jetzt!«, grollte Grimzhag. Er trieb seine Reiter zu einem weiteren Angriff an.

Derweil war es den Orkbogenschützen gelungen, ein paar der Rhinophanten mit ihren Pfeilen zu verwunden und schließlich sogar zu Fall zu bringen. Wo die verletzten, aus zahllosen Wunden blutenden Bestien zu Boden krachten, begruben sie Orks und Menschen gleichermaßen unter sich.

Grimzhag versuchte noch immer, irgendwie den Überblick zu behalten, doch das war längst unmöglich geworden. Die Schlacht hatte sich zu einem heillosen Durcheinander und brutalen Gemetzel entwickelt. Fluchend befahl er seinen Reitern von ihren Gnoggs zu springen, denn die Steppentiere scheuten vor den furchterregenden Rhinophanten.

»Folgt mir! Wir töten diese Monster mit unseren Lanzen!«, donnerte Grimzhag. Er stürmte auf zwei der grauen Kreaturen zu, die seine Krieger in Stücke rissen und zu einem blutigen Brei zerstampften.

Noch immer kamen weitere Kurasten aus dem Dschungel gerannt und griffen unbeirrt an. Grimzhag und Zugrakk hackten sich Seite an Seite durch eine Gruppe von Menschensoldaten, um so zu ihren Kameraden vorzudringen. In seiner unbändigen Kampfeswut ignorierte Grimzhag den tiefen Stich, den er soeben in die Schulter bekommen hatte. Ein Kuraste hatte versucht, ihn mit seinem langen Speer abzustechen, doch der Mazaukhäuptling hatte noch schnell genug mit dem Schild parieren können, um seinen Feind im Gegenzug selbst mit der Lanze zu durchbohren.

Schließlich schafften es die Gnoggreiter, inzwischen alles erfahrene und gut gerüstete Orkkrieger, ein paar der Rhinophanten zu erreichen. Pfeile und Wurfspeere flogen ihnen entgegen, doch sie rückten ungestüm weiter vor, um ihre langen Lanzen von unten in die ungeschützten Bäuche der riesenhaften Tiere zu rammen. Laut brüllend brachen die schrecklichen Kreaturen zusammen, sie

kippten zur Seite, während die auf ihrem Rücken befestigten Türme zu Boden krachten und zersplitterten.
Grimzhag und Zugrakk zückten ihre Schwerter, stachen wie von Sinnen auf einen sterbenden Rhinophanten ein. Doch von der Seite kamen bereits weitere der gepanzerten Tiere und schmetterten durch die Gnoggreiter. Wer nicht aufpasste, der wurde von den spitzen Stoßzähnen der grauen Monster aufgespießt und durch die Luft geschleudert.
»Wir müssen sie so lange aufhalten, bis die anderen da sind!«, keuchte Grimzhag und hielt sich die blutende Schulter. Sein Freund Zugrakk hörte ihn jedoch nicht, denn er versuchte verzweifelt, einige Kurasten abzuwehren.
Nur wenige Sekunden später vernahm Grimzhag hinter sich ein ohrenbetäubendes Brüllen und das Klirren von Eisen, das auf Eisen traf. Eine große Masse von Menschen war aus dem Dickicht gekommen und hatte die abgesessenen Gnoggreiter im Rücken erwischt. Den laut kreischenden Kurasten folgten wiederum einige Rhinophanten.
Grimzhag warf sich verbissen in das wilde Getümmel und enthauptete einen Menschen mit einem gewaltigen Hieb. Einem nächsten trieb er seine Schwertklinge durch die Brust, riss sie blitzartig wieder heraus und trat dem tödlich verwundeten Gegner in den Magen. Eine dunkelrote Fontäne spritzte ihm entgegen, der Mensch torkelte gegen einen Baum und sackte dort zusammen. Schnaufend wischte sich Grimzhag das Blut aus den Augen und versuchte, sich für einen Augenblick auf das um ihn tobende Gemetzel zu konzentrieren. Doch hier gab es nichts mehr zu befehlen. Menschen und Orks schlachteten sich gegenseitig nur noch wahllos ab, alle waren vollkommen einem wahnsinnigen Kampfrausch verfallen.
»Nicht zurückweichen, Krieger! Die Götter lieben nur jene, die auch gekämpft haben!«, schrie der Mazaukhäuptling mit letzter Kraft und drosch weiter auf die angreifenden Feinde ein.
Doch kaum hatte er diese Worte gebrüllt, da bekam er einen so wuchtigen Stoß gegen den Hinterkopf, dass er halb benommen zu Boden fiel. Das zornige Schnauben eines über ihn hinwegrasenden Rhinophanten war das Letzte, was er sah, bevor er endgültig das Bewusstsein verlor.

Strategie des Schreckens

Erst nachdem die anderen Orks ihren bedrängten Kameraden von der Vorhut zu Hilfe gekommen waren, hatten die Grünhäute die Kurasten wieder in den Dschungel zurücktreiben und sich den Weg freikämpfen können. Diese Schlacht war am Ende in ein furchtbares Blutbad ausgeartet und Grimzhags Horde hatte Tausende von Kriegern gegen die ungestümen Menschen verloren. Einen derart brutalen und verbissenen Kampf hatte der Mazaukhäuptling noch nie zuvor erlebt. Er selbst hatte, von der tiefen Stichwunde in seiner Schulter und mehreren Prellungen abgesehen, das blutige Zusammentreffen mit den Fremden halbwegs überstanden. Zugrakk hatte ihn vom Schlachtfeld geschleift, nachdem er von einem Rhinophanten zu Boden gestoßen worden war.

Die Götter hatten ihre schützenden Klauen über ihn gehalten, meinte der Kriegsherr, denn er hätte auch unter dem breiten Fuß der Bestie und daraufhin im Wirbel der Seelen landen können. Doch Goffrukks Segen war mit ihm gewesen. Das dickhäutige Ungetüm hatte stattdessen einige seiner Gnoggreiter zu Brei zertreten, bevor es selbst in einem Wall aus Lanzen verendet war.

Diese Kurasten waren harte und fanatische Gegner. Das mussten die Grünhäute zugeben. Und wären sie nicht mit einer so gewaltigen Invasionsarmee angerückt, dann hätten sie den Dschungel wohl nicht mehr lebend verlassen. Doch die Verluste, die sie gegen die Menschen hatten hinnehmen müssen, waren auch so schon schmerzhaft genug. Vor allem die wilden Rhinophanten sollten die Grünhäute so schnell nicht wieder vergessen, denn sie hatten schrecklich unter ihnen gewütet.

Inzwischen zog die riesige Orkhorde weiter durch die zerklüftete Bergregion im Westen von Manchin und ein jeder Krieger war vor neuen Angriffen der Kurasten auf der Hut. Doch zurzeit erschien alles ruhig. Offenbar hatten die unbekannten Menschen die Größe der Orkarmee falsch eingeschätzt.

»Geht es dir wieder besser?«, erkundigte sich Zugrakk und sah zu Grimzhag herüber.

»Ja, ich werde das schon überleben. Die Schamanen sagen, dass die Wunde wieder völlig verheilen wird. Sie haben mir da so einen seltsamen Brei draufgeschmiert, aber das wird schon«, gab der Häuptling zurück.
»Mein Oberschenkel tut auch noch verdammt weh. Wie auch immer, jedenfalls haben uns die Menschlinge nicht erwischt«, knurrte Zugrakk grimmig.
»Das ist wohl wahr. Ich bin gespannt, ob die Manchinen auch diese verfluchten Rhinophanten in ihren Armeen haben«, sagte Grimzhag und sein Gnogg brummte zustimmend. Offenbar hatte es ebenfalls kein gesteigertes Interesse daran, den grauen Bestien noch einmal zu begegnen.
»Das will ich nicht hoffen, Kumpel. Ich stelle mich ja nicht an, aber diese Biester sind wirklich grässlich«, gab der Freund des Häuptlings zurück.
»Auf offenem Feld werden sich unsere Bogenschützen um die Rhinophanten kümmern. Schießen, wegreiten, schießen, wegreiten. Ich überlege mir da was«, meinte der Kriegsherr. In Gedanken war er schon bei der nächsten Schlacht.
Zugrakk schwieg und wirkte völlig erschöpft. Sein Kopf hing herunter und auch sein Reittier trabte lustlos über den schmalen Pfad, der die Armee durch die Berge führte.
Um die Marschkolonne herum erhoben sich schneebedeckte Berge in den Himmel, die Ausläufer des Eisgebirges. Der Südwesten von Manchin war nicht mehr fern, wenn Grimzhag den Weg, der in das mysteriöse Menschenreich führen sollte, noch richtig im Kopf hatte. Was dort auf die Orks wartete, konnte niemand sagen. Wussten die Menschen bereits, dass sie im Anmarsch waren? Hatten sie schon ihre gewaltigen Heere in Bewegung gesetzt, um die Invasionsarmee aus den Dunklen Landen abzufangen?
Wer dort jenseits der Berge und dschungelüberwucherten Täler auch immer sein würde, die Grünhäute waren bereit, ihm ehrenvoll auf dem Schlachtfeld entgegenzutreten. Die große Nordarmee des als unbesiegbar geltenden Reiches von Manchin hatte Grimzhag bereits vernichtend geschlagen. Nun grübelte er darüber nach, wie weit Artux mit seiner Horde inzwischen wohl gekommen war. Hatte er die Große Mauer bereits überwunden und stand im Norden des mächtigen Menschenimperiums? Allein das wäre bereits ein Erfolg, von dem die Stämme der Steppe bisher nur hatten träumen können. Doch das alles war noch lange nicht

ausreichend, um ein Reich wie Manchin in die Knie zu zwingen. Nein, dafür bedurfte es noch viel größerer Anstrengungen und Siege. Das war Grimzhag durchaus bewusst. Vielleicht marschierten sie gerade alle in den sicheren Tod. Vielleicht waren sie aber auch auf dem Weg zu unsagbarem Ruhm. Feldzüge und Kriege konnten zwar gewissenhaft geplant, aber das Schlachtenglück am Ende doch niemals berechnet werden.
So zog die Orkhorde schweigend durch das gefährliche Bergland, marschierte durch enge Pässe und über schmale Straßen, um die Große Mauer zu umgehen und das Unmögliche zu wagen: Den Einfall in den Süden von Manchin.

»Es ist leider eine Tatsache, dass die kaiserliche Armee in der Steppe fast völlig vernichtet worden ist, Herr Shargut. Jetzt ist der Norden Manchins diesen Barbarenhorden schutzlos ausgeliefert! Seit Wochen ziehen die Bestien dort umher und verheeren ganz Landstriche. Die Große Mauer kann uns nicht mehr schützen, falls Ihnen das entgangen ist!«, lamentierte ein dicklicher Kaufmann und wandte sich seinen Zunftkollegen zu.
Zaydan hatte eine Versammlung der Händler und Geldverleiher in Kaifeng organisiert. Als selbsternannter Experte für Orkfragen hatte er eine gewisse Sonderstellung unter den Kaufleuten, doch das nützte ihm im Moment auch nicht viel.
»Schutzlos ist das Imperium nicht, auch wenn diese Niederlage verheerend gewesen ist. Dennoch vertraue ich auf die Macht des Himmelskaisers, der uns auch weiterhin beschützen wird«, rief Zaydan.
»Beschützen? Mit einer Armee, die nicht mehr existiert?«, kam zurück.
Shargut hob die Hände in die Höhe und bat um Ruhe, als die anderen Händler aufgeregt durcheinander tuschelten. Dann trat er einige Schritte vor und stellte sich in die Mitte des Raumes.
»Viel schlimmer ist die Zerstörung von Kin-Weig und der vielen wertvollen Waren durch diese elende Orkbrut. Damit habe auch ich nicht gerechnet. Dieser Akt brutaler Barbarei hat einige von uns an den Rand des Ruins gebracht. Nun müssen wir selbst tätig werden, um das Reich zu schützen.«

Zaydan wurde von Xabbes, seinem alten Rivalen und ärgsten Konkurrenten, barsch unterbrochen. Der alte Mann mit dem weißgrauen Bart, der ebenfalls aus Berbia stammte, erhob sich von seinem Platz und stieß aus: »Selbst tätig werden? Was soll das heißen, Zaydan? Wie willst du Manchin denn schützen?«

Shargut lächelte den in die Jahre gekommenen Großhändler giftig an und entgegnete: »Wir sollten dem Kaiser finanziell unter die Arme greifen!«

»Wie bitte? Ist er plötzlich verarmt?« Xabbes fing an zu lachen, mehrere Händler stimmten mit in sein Gelächter ein.

»Wenn wir Yuan-Han III. jetzt mit einer großen Geldsumme unterstützen, dann wird er uns Kaufleuten eine Reihe von Sonderrechten und Privilegien einräumen. Da bin ich mir sicher. Wir helfen ihm durch unsere Kredite bei der Aufstellung einer neuen Armee, die die Grünhäute aus den Nordprovinzen vertreiben wird«, erklärte Zaydan.

»Ein berbischer Händler, der auf einmal ein manchinischer Patriot geworden ist. Hört! Hört!«, höhnte Xabbes.

Weng musste ebenfalls grinsen, doch Zaydan starrte ihn wütend an. Dann drehte er seinem Konkurrenten den Kopf zu und betrachtete ihn für einen kurzen Augenblick ohne jede Gefühlsregung.

»Ich bin dort Patriot, wo gerade das Geschäft floriert. Ich würde auch den Sultan von Al-Khamet mit meinem Gold unterstützen, wenn es mir etwas brächte. So einfach ist das, mein lieber Xabbes. Außerdem nehme ich die Zerstörung von Kin-Weig persönlich. Damit hat sich dieser verfluchte Grimzhag meinen ewigen Hass gesichert!«

Augenblicklich redeten ein paar der anderen Kaufleute dazwischen. Einer von ihnen sagte: »Ich kann mir kaum vorstellen, dass diese Orkhorde das Reich ernsthaft gefährden kann. Diese Vorstellung ist völlig absurd, Herr Shargut. Dennoch ist es vielleicht keine schlechte Idee, den Kaiser in dieser Situation zu unterstützen, auf dass er uns später weitere Privilegien gewährt. Eigentlich ein sehr kluger Gedanke!«

»Ich gebe zu, dass an der Idee meines alten Freundes Zaydan schon etwas dran ist«, knurrte Xabbes sarkastisch und nickte seinem berbischen Landsmann zu.

»Ich kann mir auch nicht vorstellen, dass diese Orkhorde bis nach Kaifeng vordringen kann. Die ganzen dummen Grünhäute werden in den sicheren Tod laufen, wenn sie versuchen, noch weiter nach Süden zu marschieren. Irgendwann werden sie von einer anderen Armee des Kaisers gestellt und vernichtet werden. Daran zweifelt wohl niemand von uns. Allerdings ist es trotz allem bemerkenswert, dass sie es überhaupt geschafft haben, ein Bollwerk wie die Große Mauer zu überwinden.
Aber lasst uns jetzt klug sein und den Gewinn suchen. Wir können aus diesem Krieg Kapital schlagen und das ist die Aufgabe eines Kaufmanns. Vielleicht ist es sogar gut, wenn diese Grünhäute dem Göttlichen ein wenig Angst machen und er dann umso dankbarer unsere großzügige Hilfe annimmt«, erläuterte Zaydan mit wissendem Blick.
»Von mir aus!«, rief Xabbes durch den Saal. »Dann sollten wir jetzt über die Summe reden, die wir Yuan-Han III. zur Verfügung stellen wollen. Und wir müssen auch über den Zinssatz sprechen, denn wir werden dem Kaiser ja nichts schenken, sondern nur leihen.«
»Das versteht sich von selbst, alter Knabe!«, fügte Zaydan hinzu und sein listiger Blick begegnete dem seines ebenso listigen Konkurrenten.

Bis auf einige Menschenstämme, die im Grenzland von Südmanchin in den Bergregionen hausten, hatte sich Grimzhags riesiger Armee niemand mehr in den Weg gestellt. Und auch die Bergbewohner hatten schnell von einem ernsthaften Angriff auf die Orkhorde abgesehen, als sie deren ganze Größe erfasst hatten. Nun strömten Zehntausende von Grünhäuten hinunter in die Täler, die bereits zum Reich von Manchin gehörten.
Lautes Gebrüll oder Getrommel hatte Grimzhag seinen Kriegern jedoch strengstens verboten, obwohl die Menschen inzwischen ohnehin Bescheid wissen mussten. Eine Streitmacht von derartiger Größe konnte einfach nicht unbemerkt geblieben sein.
Grimzhag und Zugrakk ritten diesmal ganz an der vordersten Spitze der Horde auf ihren Gnoggs voraus und betrachteten die Bäume um sich herum. Hinter diesem Waldstück lagen ausgedehnte, fruchtbare Gebiete, die voller kleiner Dörfer

und riesiger Reis- und Weizenfelder waren. Mittlerweile war es egal, ob die Menschen die Invasionsarmee bereits bemerkt hatten oder nicht, denn sie würden ihr so schnell keine gleichwertige Streitmacht entgegenschicken können. Darauf spekulierte zumindest Grimzhag.

»Der Weg durch den Wald endet dort hinten! Kannst du die Felder der Menschlinge sehen, Zugrakk?«, sagte der Orkkönig zufrieden und deutete nach Osten.

»Wir haben es tatsächlich geschafft! Ich bin wirklich beeindruckt«, gab sein Freund zurück.

Sie ritten noch ein kurzes Stück und traten dann aus dem Wald heraus. Vor ihren Augen dehnten sich weite, goldgelbe Felder unter einem strahlend blauen Sommerhimmel aus. Am Horizont zeichneten sich die Umrisse kleiner Berge ab. Grimzhag entblößte die Fangzähne zu einem zuversichtlichen Lächeln und stieg schließlich von seinem Gnogg. Zugrakk tat das Gleiche; den beiden folgten mehrere Hundert Reiter.

»Seht mal!« Einer der Orkleibwächter deutete auf eine Gruppe Bauern in der Ferne, die entsetzt aufschrieen und zu fliehen begannen, als sie die aus dem Wald kommenden Orks erblickten.

»Lasst euch nicht beunruhigen, Krieger!«, sagte Grimzhag. »Wir warten wenigstens noch auf die Reitertrupps der Vorhut.«

Zugrakk hob die Klaue, um dann einzuwenden: »Bis dahin sind die Menschlinge da hinten aber schon weg!«

»Da hat er Recht!«, gab ein anderer Ork zu bedenken.

»Von mir aus! Die wissen jetzt eh Bescheid! Also, wer will, kann sich die Menschlinge dort schnappen und schon mal erstes Blut kosten.«

»Das ist wirklich nett von Euch, großer Grimzhag. Ihr seid ein wahrhaft gütiger Ork«, rief ein Leibwächter und riss sein Schwert aus der Scheide.

»Man muss seine Krieger eben auch bei Laune halten«, dachte sich Grimzhag und grinste in sich hinein.

»Dann schnappen wir uns die jetzt, oder wie?«, drängelte Zugrakk wie ein ungeduldiger Jungork.

»Ja, viel Spaß!«, kam zurück.

»Und wir sollen jetzt einfach alles niedermetzeln und können plündern und brandschatzen?«, wollte der neben Grimzhag wartende Anführer der Gnoggreiterschar wissen.
Der Häuptling der Mazauk brummte zustimmend. Kaum eine Sekunde später ritten schon die ersten Orks in Richtung der kleinen Bauernhäuser und der fliehenden Menschen in der Ferne.
»Töten, plündern, brandschatzen! Diese Taktik ist sowieso die Beste!«, bemerkte Zugrakk und betonte wieder einmal seine Vorliebe für klassische Orkstrategien. Dann folgte er den anderen Reitern, die sich bereits auf das erste Bauernhaus und dessen panisch schreiende Bewohner stürzten.
Derweil marschierten mehr und mehr Grünhäute aus dem Wald heraus und stellten sich auf dem großen Feld auf. Wer auf einem Gnogg saß, durfte sich den anderen Berittenen anschließen. Diese schwärmten blitzartig in alle Richtungen aus, um Menschlinge zu erschlagen.
Grimzhag blieb hingegen am Waldrand stehen, er wartete auf die zahllosen Orks und Goblins, die nun nach und nach zwischen den Bäumen herausmarschierten. Es waren Tausende und ihre Zahl wuchs mit jeder verstrichenen Minute.
Schließlich erlaubte der Kriegsherr seinen Soldaten, auf eigene Faust loszuziehen, um sich selbst Opfer und Ziele zur Zerstörung zu suchen. In diesem Punkt waren die Grünhäute von Natur aus talentiert. Allerdings musste die Horde trotzdem zusammenbleiben. Ihre einzelnen Teile hatten stets Kontakt zu halten. Dafür sorgten speziell ausgebildete Gnoggreiter und Hordenführer.
Und selbst wenn es auf den ersten Blick nicht so aussah und Grimzhags Armee bald wie eine entfesselte Masse blutrünstiger Verrückter erschien, so gehörte auch das zum Plan des Mazaukhäuptlings. Dies war die manchinische Provinz Shan Juao, sie sollte als erste den Schrecken seines entfesselten Orksturms zu spüren bekommen. Es ging Grimzhag nicht nur um direkte militärische Angriffe, sondern vor allem auch um die Verbreitung eines furchtbaren Terrors, der die Menschen lähmen sollte.
Was der Kriegsherr jetzt vorhatte, war schrecklich, zugleich aber auch Teil einer eiskalt berechneten Vorgehensweise. So kam ein blutiger Alptraum über Shan

Juao, mit dem weder der Himmelskaiser noch die unglücklichen Bewohner dieser Provinz gerechnet hatten.

Zehntausende von Orkkriegern waren wie Hornissenschwärme über den westlichen Teil der am Fuße des Eisgebirges liegenden Provinz Shan Juao hergefallen und hatten innerhalb weniger Tage ganze Landstriche verwüstet. Unzählige Menschen waren dem unerwarteten Angriff der Grünhäute bereits zum Opfer gefallen. Die manchinischen Bauern lagen erschlagen auf den Reisfeldern, nachdem Horden von Gnoggreitern über sie hinweggeritten waren, und zahlreiche Dörfer waren inzwischen nur noch brennende Ruinenfelder, die mit Leichen bedeckt waren.
»Verbreitet Schrecken!«, hatte Grimzhag seinen Kriegern im Vorfeld der Invasion eingeschärft und das taten diese jetzt.
Wer den Orks über den Weg lief, wurde ohne Erbarmen niedergemacht und bald hatte die blutrünstige Kampfeswut der Grünhäute eine kaum noch zu kontrollierende Eigendynamik entwickelt. Doch Grimzhag ließ seiner Horde freien Lauf und den Befehl, die Menschen zu erschlagen, musste er den meisten Orks und Goblins nicht zweimal geben.
Die Manchinen reagierten auf diese Terrortaktik genau wie es Grimzhag erwartet hatte. Die Zivilbevölkerung flüchtete in grenzenloser Panik nach Osten und die kaiserliche Armee war mit diesem brutalen Angriff zunächst völlig überfordert. Ein hastig aufgestelltes Heer aus zwangsrekrutierten Bauern, das sich der Orkhorde in den Weg zu stellen versuchte, wurde schon nach kurzem Kampf aufgerieben und vollkommen vernichtet. Damit war die Provinz Shan Juao den Grünhäuten schutzlos ausgeliefert. Abgesehen von der Stadt Hijkang, dem Verwaltungszentrum der Region, wo noch eine mehrere Tausend Mann starke Garnison der kaiserlichen Armee stationiert war.
Hijkang lag östlich des Flusses Chung, der durch den Südwesten von Manchin verlief und die Orks an ihrem Vormarsch nach Nordosten hinderte – zumindest für einige Tage. Doch auch diese Barriere hielt Grimzhag nicht davon ab, weiter vorzurücken. Wo seine gewaltige Horde auftauchte, da brannte der Horizont,

nachdem das Land in einer Flutwelle aus rücksichtslosem Terror und endlosem Blutvergießen untergegangen war.

Wer von den Orks nicht erschlagen wurde, der endete in einem langen Gefangenenzug, zusammengekettet mit Hunderten anderen Unglücklichen. Der große Feldherr hatte seinen Kriegern nämlich die Anweisung gegeben, einige Manchinen am Leben zu lassen, um sie bei zukünftigen Belagerungskämpfen als menschlichen Schutzschild zu benutzen.

Diese Strategie war grausam und schockierte die Manchinen zutiefst. Doch das war der Sinn der Sache. So hatte es Grimzhag von Beginn an geplant. Der Schrecken sollte den Orks als Waffe dienen und den Gegner verunsichern. Mitleid mit den zahllosen Menschen, die von seinen Kriegern getötet wurden, hatte Grimzhag kaum, denn er rechtfertigte seine Vorgehensweise mit den Gräueltaten des Menschenkönigs Arasig, der das Volk der Orks vor langer Zeit noch viel schlimmer behandelt hatte. Außerdem dachten die Orks von Natur aus wesentlich zweckmäßiger als die Menschen; Angst und Schrecken zu verbreiten, hatte noch nie geschadet.

So peitschte Grimzhag seine Horde mit fanatischem Eifer an, denn jetzt galt es, den Chung zu überqueren, die befestigte Stadt Hijkang zu erobern und dem Menschenkaiser damit einen weiteren Schock zu versetzen.

Die Grünhäute rückten im Eilmarsch in Richtung des breiten Stroms vor, überquerten ihn mit Hilfe einer Vielzahl von Flößen und erreichten ungehindert Hijkang. Dann schlossen sie die Großstadt innerhalb eines einzigen Tages vollkommen ein.

Von allen Seiten begannen sie nach kurzen Vorbereitungen ihren Angriff und eröffneten die Belagerung mit einem mörderischen Katapultbeschuss. Doch die Menschen hielten entschlossen stand und es entbrannte ein verlustreicher Abwehrkampf auf den Mauern. Welle um Welle kriegswütiger Orks und Goblins fiel über die Stadt her, aber die Manchinen schwankten nicht und verteidigten Hijkang mit dem Mut der Verzweiflung. Auch ihre Landsleute, die die Grünhäute bei ihren Sturmangriffen als Schutzschilde vor sich hertrieben, konnten die Moral der kaiserlichen Soldaten nicht brechen. Diese zögerten nicht, trotzdem das Feuer auf die Invasoren zu eröffnen.

Als mehrere Tausend seiner Krieger gefallen waren, ordnete Grimzhag, wütend über die Unfähigkeit seiner Hordenführer, einen vorläufigen Rückzug an, um einen neuen Angriff vorzubereiten. Hijkangs Strassen waren inzwischen mit Trümmern übersät und viele Gebäude brannten, doch die Hauptstadt der Provinz Shan Juao war dennoch nicht gefallen. Nachdem Grimzhag einige seiner Befehlshaber wegen Unfähigkeit hatte hinrichten lassen, sammelte er seine Armee erneut und ließ weitere Katapulte bauen, um Hijkang noch einmal zu attackieren, bevor feindliche Verstärkungen aus dem Hinterland eintreffen konnten.
Nachdem die Mauern der Stadt durch pausenlosen Beschuss zerstört worden waren und bereits zahllose Häuser in Flammen standen, drangen die Orks unter lautem Kriegsgeschrei in die Straßen Hijkangs ein. Es folgte ein weiterer blutiger Kampf, den die Menschen fast bis zum letzten Mann gegen die Übermacht der Angreifer ausfochten. Doch letztendlich unterlagen sie der schieren Masse ihrer Feinde. Hijkang wurde vollkommen in Schutt und Asche gelegt. Die hungrige, rasende Orkhorde tötete alles in ihrem Weg und zurück blieb nur noch eine Ruinenlandschaft, die so gut wie entvölkert war. Der manchinische Kaiser in Kaifeng vernahm die Kunde vom Fall Hijkangs mit fassungslosem Entsetzen. Er musste erkennen, dass Grimzhag mittlerweile die gesamte Provinz Shan Juao in seine Gewalt gebracht hatte.
Jetzt stand der orkische Kriegsherr schon östlich des Chung und hatte nichts als eine riesige Trümmerwüste hinterlassen. Derweil war Artux der Schlaue mit seiner Horde ebenfalls weiter nach Süden vorgerückt und verwickelte die manchinischen Streitkräfte zunehmend in verlustreiche und zermürbende Kämpfe.

Mit verbissener Miene lauschte der Himmelskaiser den Berichten seiner Berater. Dann setzte er sich schnaufend auf seinen Thron und hielt sich den Kopf.
»Die Toten liegen zu Tausenden entlang des Chung. Überall brennen die Dörfer und Städte. Hijkang selbst ist völlig zerstört worden. Die Grünhäute haben jeden Menschen umgebracht, der in den Mauen gelebt hat und nicht rechtzeitig geflohen ist«, erzählte ein hoher Beamter mit bebender Stimme.
»Sie…sie müssen durch das südliche Eisgebirge und den Norden von Kurast gezogen sein. Ich kann das einfach nicht glauben. Wie sind gerade Orks zu einem

Angriff fähig, der offenbar von einem Meisterstrategen vorbereitet worden ist?«, stieß der verzweifelte Kaiser aus.
»Dadurch, dass dieser fremde Orkkönig offenbar auch einen Großteil der Dunklen Lande beherrscht, ist er in der Lage gewesen, unser Imperium von zwei Seiten aus anzugreifen. Und die Horde, die er anführt, ist riesig. Sie verwüstet ganze Landstriche und hinterlässt nur Tod und Zerstörung«, sagte ein verängstigter Würdenträger.
»Ein großer Teil unserer südlichen Streitkräfte steht in der Provinz Song Kuon, wo wir das Haus Huang in Schach halten müssen. Und gerade jetzt taucht eine so gewaltige Orkhorde auf. Hat dieser Grimzhag davon gewusst? Dass ein Ork einen so weitreichenden Plan fassen kann, hätte ich niemals für möglich gehalten«, stöhnte der Imperator.
»Er muss ein Dämon sein, den der dunkle Gott des Todes, der grausame She-Waj, geschickt hat, um uns zu bestrafen!«, bemerkte ein Beamter, doch der Göttliche winkte ab.
»Unsinn! Derartige Ammenmärchen helfen uns nicht weiter. Wir müssen neue Truppen aufstellen, im Herzen des Reiches, und dann gegen diesen Grimzhag vorgehen«, zischte Yuan-Han III.
»Das Problem ist allerdings, dass die andere Orkhorde bereits im Norden des Reiches steht und dort ebenso wütet wie die im Süden. Uns fehlen gut ausgebildete Soldaten, um diese Grünhäute aufzuhalten. Mit zwangsrekrutierten Bauern werden wir nicht weit kommen«, erwiderte einer der kaiserlichen Berater.
»Das weiß ich auch! Ich…ich muss nachdenken! Verlasst mein Gemach! Sofort! Ich brauche einige Stunden Ruhe!«, schrie der Kaiser und fing an wild zu gestikulieren.
Seine Beamten strömten durch die Tür und kurz darauf war der Göttliche wieder allein. Er starrte ins Leere und durchforstete sein Gehirn fieberhaft nach einer Lösung des Problems, doch zunächst war er noch so sehr im Banne des Schreckens, dass er völlig hilflos war.
Durch diesen fremden Orkherrscher, der sich nicht von den Erzählungen über die angebliche Unbesiegbarkeit des Imperiums von Manchin hatte beeindrucken lassen, war das Reich in eine furchtbare Lage gebracht worden. Das musste sich

Yuan-Han III. in diesem Moment eingestehen. Jahrelang hatte er lediglich das Haus Huang als direkten Feind gehabt, wobei es zwar zu einigen Scharmützeln und kleineren Kämpfen mit den rebellischen Adeligen gekommen war, doch niemals zu derartigen Gemetzeln und Zerstörungen, wie sie die Orks nun über das Imperium brachten.
Seine nördlichen Streitkräfte hatte dieser seltsame Grimzhag bereits vernichtet und inzwischen zog er mit seiner grausamen, alles vernichtenden Horde entlang des Chung.
Yuan-Han III. kannte die Grünhäute lediglich als geistlose Barbaren, die zu keiner höheren Kultur oder militärischen Organisation fähig waren. Das mochte für die breite Masse der Orks zwar durchaus gelten, aber nicht für die zwar ausgedünnte, jedoch noch immer vorhandene Blutlinie der Grauaugen.
Doch von diesen sehr intelligenten und zugleich sehr tatkräftigen Orks hatte der Himmelskaiser noch nie zuvor gehört. So rätselte er weiter vor sich hin, wie es den Grünhäuten gelungen war, eine derartige Invasion zu planen und durchzuführen.
Nein, der Göttliche hatte sich, wenn er ehrlich war, noch nie zuvor überhaupt mit den Orks beschäftigt, denn diese Wesen hatten in der Welt der Gegenwart keine Rolle mehr gespielt. Jedenfalls bis jetzt. Die alten Sagen und Mythen über die großen Orkreiche der alten Epochen taten die manchinischen Gelehrten meist nur mit einem abfälligen Lächeln ab. Orks waren in ihren Augen lediglich dumme Wilde und es war ihrer Meinung nach unmöglich, dass sie Staaten und Reiche gründen konnten.
Jetzt aber, wo der Südwesten des Manchinenimperiums in Flammen stand, und eine riesige Orkhorde zudem die Nordprovinzen verheerte, war Yuan-Han III. gezwungen, seinen stets auf den Himmel gerichteten Blick wieder auf den Boden der Tatsachen zu lenken. Und er hatte tief im Inneren sogar Angst, dass ihn die Ereignisse bald selbst hinunter reißen würden.

»Wenn meine Horde irgendwo Tausende oder Zehntausende Menschlinge tötet, dann kommt es nur darauf an, ob es uns Orks etwas nützt. Wenn wir eine Stadt erobern und alle ihre Bewohner erschlagen, dann ist dabei lediglich zu bedenken, ob wir Orks dadurch einen Vorteil haben oder nicht. Das Leben eines einzelnen

Menschlings hat uns nicht zu interessieren, genauso wenig wie die Leben von hunderttausend Menschlingen.
Ich hasse die Menschlinge nicht, aber ich empfinde auch kein Mitleid mit ihnen. Wenn es uns hingegen an einem anderen Tag dienlich sein sollte, zehntausend Menschlinge frei zu lassen und ihnen das Leben zu schenken, so soll man sie nicht töten.
Außerdem achten die Götter jeden Ork, der im Krieg zu Tode kommt, mehr als jenen, der nicht gekämpft hat. Warum sollte es bei den Menschlingsgöttern anders sein? Ein toter Menschling kehrt in sein Jenseits ein und wird eines Tages wiedergeboren, genau wie wir Orks auch. Und sicherlich werden seine Götter dann stolz zu ihm sagen: »Wir achten dich, denn du bist im Krieg gefallen. Daher sollst du uns näher sein als die anderen deiner Art, die nicht gekämpft haben.«
Und zuletzt müssen wir alle auch eines bedenken: Mit uns Orks haben die Menschlinge auch kein Mitleid gezeigt, als sie uns damals besiegt haben. Das ist allerdings völlig in Ordnung und es wäre töricht, deshalb auf sie böse zu sein oder sie gar zu hassen. Vielleicht war es unehrenhaft, dass sie unsere wehrlosen Cramogg und Jungorks getötet haben, aber es war aus ihrer Sicht sinnvoll. Sie wollten den Krieg damals genauso gewinnen und ihrer Art das Beste geben, wie wir es heute wollen.
Darum lasst uns jetzt ebenso weise sein, wie es die Menschlinge damals waren. Ihr großer König Arasig hat das Gesetz der Stärke befolgt und daher gebührt ihm Respekt. Und so wie er es befolgt hat, so werden wir es auch tun. Wenn wir also die Armeen der Menschlinge auf dem Schlachtfeld besiegt haben, dann töten wir auch die anderen ihrer Art – vorausgesetzt es dient unserem Zweck. Tut es das jedoch nicht, so wollen wir anders verfahren. Wichtig ist allein, dass das Orkvolk am Ende wieder stark ist, denn nur der Starke besitzt auch das Recht«, dozierte Grimzhag, seinen Freund Zugrakk mit ernster Miene ansehend.
»Mich interessieren die Menschlinge nicht, Grimzhag. Warum machst du dir über sie überhaupt so viele Gedanken? Sie sind unsere Feinde und Feinde metzelt man nieder«, gab der Freund des Kriegsherren zurück und wirkte verwundert.
»Ich versuche nur, das alles hier für mich selbst zu begründen. Das ist mir eben wichtig, Zugrakk.«

»Wenn du das sagst, Grimzhag …«
»Glaubst du denn, dass die Götter unser Verhalten billigen? Wir handeln doch nach dem Gesetz der Stärke und die Stärke gibt uns die Macht. Hätten wir sie nicht, dann dürften wir auch nicht tun, was wir tun«, murmelte der Häuptling nachdenklich.
»Wie meinst du das denn schon wieder? Rede doch nicht immer so abgehoben!«, stöhnte Zugrakk.
»Wehrlose zu erschlagen ist jedenfalls nicht ehrenhaft, aber manchmal zweckmäßig. Aber erlauben es uns die Götter wirklich?« Grimzhag starrte seinen Freund an, er brummte leise.
»Was erlauben sie? Hä? Natürlich! Die Götter lieben dich, weil du ein großer Eroberer und Held bist. Oder glaubst du, dass sie auf einmal böse auf dich sind?« Langsam kam Zugrakk an seine geistigen Grenzen.
Der Mazaukhäuptling schloss die Augen und grübelte nach. Für einen Moment sagte er nichts, während ihn Zugrakk verdutzt betrachtete.
»Ich darf nicht anfangen, so seltsam zu denken, mein Freund. Das Schicksal des Orkvolkes ist das Einzige, was zählt. Ja, alles andere muss ich ignorieren. Ich darf nicht zögerlich werden und mich um die Menschlinge sorgen. Ich tue nur, was getan werden muss, damit wir siegen. Die Götter verstehen es hoffentlich und ich hoffe, dass den vielen toten Menschlingen im Jenseits kein Leid zugefügt wird. Ich musste ihr Leben hier auf Erden beenden, denn es hat uns Nutzen gebracht. Und ich bin der Starke und habe deshalb das Recht, die Welt so zu formen, wie ich es will. Was denkst du, Zugrakk?«
»Du redest wirres Zeug, Grimzhag! Dieses Land gehört rechtmäßig uns. Das hast du doch selbst gesagt. Es war einst das Reich von Gashgroth«, gab der Orkkrieger zurück.
Grimzhag lachte brüllend auf und seine Stimme bekam einen zynischen Unterton. »Ja, vor Tausenden von Sonnenzyklen. Und vorher gehörte dieses Land vielleicht den Creex oder den Tieren. So einfach ist das nicht.«
»Natürlich ist es so einfach!«, schnaubte sein Freund verständnislos. »Wir nehmen uns das Land der Menschlinge und erschlagen sie. So will es unser Kriegsgott Goffrukk!«

»Hast du ihn jemals gefragt, Zugrakk?«

»Wen?«

»Goffrukk!«

»Was? Nein! Was soll dieses dumme Gerede?«

»Woher willst du dann wissen, ob er das alles wirklich will?«, fragte Grimzhag.

»Ich weiß es eben!«, brummte Zugrakk. Verärgert ging er davon. Sein Freund blieb allein in seinem Zelt zurück und seine Gedanken schlugen wieder einmal tiefe Wurzeln in seinem Kopf. Das war der Segen und zugleich der Fluch eines Grauaugenorks. Er konnte sogar über moralische Fragen nachdenken.

Arasigs Fußstapfen

Artux raste mit seinen Gnoggreitern auf die Armbrustschützen der Manchinen zu, der Rest der Horde folgte ihm mit lautem Gebrüll. Um ihn herum purzelten einige seiner gepanzerten Reiter von Pfeilen gespickt in den Staub, doch das minderte die Wucht des orkischen Angriffs kaum. Schon hatte die schnaubende Masse berittener Gnoggs die Menschen erreicht und pflügte durch die Reihen der Armbrustschützen wie ein riesiger Rammbock. Die Manchinen wurden zu Boden geschleudert und von Hunderten Schwertern und Streitkolben niedergehauen. Dann folgten die Ork- und Goblintrupps und warfen sich auf die feindlichen Speerträger und Hellebardiere.

»Umschließt sie an den Flanken!«, brüllte Artux. Einer seiner Gnoggreiter schwenkte ein großes, zerrissenes Banner, um ein paar noch in Reserve gehaltenen Gnoggreitertrupps den Angriffsbefehl zu geben. Den berittenen Grünhäuten hinterher kamen weitere Menschennomaden zu Pferd mit langen Lanzen und Kurzbögen.

Der oberste Hordenführer der Nordarmee drosch mit seinem Streitkolben auf die fliehenden Armbrustschützen ein und hieb einige von ihnen nieder. Dieses Menschenheer aus unerfahrenen Soldaten und bewaffneten Bauern konnte den Orks und ihren Verbündeten nicht viel entgegensetzen.

Als die Gnoggreiter die gegnerische Armee langsam an den Flanken umschlossen und die zahlenmäßig unterlegene Manchinenkavallerie in die Flucht geschlagen hatten, wurden die Verteidiger von Panik ergriffen. Sie fielen zu Tausenden und rannten nach einer Weile in immer größerer Zahl in Richtung des Jadeflusses.

»Sie sollen ihnen den Weg abschneiden! Gib das Signal!«, schrie Artux und ließ seinen Bannerträger weitere Zeichen geben.

Der Häuptling der Agram hob seinen Streitkolben in die Höhe und stieß einen lauten Schrei aus. Seine Gnoggreiter antworteten ihm mit wütendem Gejohle, um dann den flüchtenden Menschen nachzusetzen. Artux Gnogg raste über eine Gruppe erschlagener Bauern hinweg, dabei stampfte es einen davonrennenden Hellebardenträger in den Dreck. Der orkische Kriegsherr sah für einen kurzen Augenblick auf den vor Schmerzen stöhnenden Mann herab, der in der nächsten

Sekunde von der Lanze eines Orkreiters aufgespießt wurde und blutend zusammensackte.

»Halt!«, röhrte Artux. Er hob die Klaue. Die von ihm befehligte Rotte stoppte, während der Rest der Horde die Verfolgung der fliehenden Manchinen fortsetzte und sie in gewohnter Manier niedermetzelte.

»Ist das alles, was der große Himmelskaiser noch zu bieten hat?«, höhnte der Häuptling und seine Krieger lachten brüllend auf.

Es dauerte keine Stunde mehr, da waren die meisten der Menschen tot oder in den Jadefluss gesprungen, um auf die andere Seite zu gelangen. Unzählige Pfeile wurden den verzweifelt um ihr Leben schwimmenden Feinden vom anderen Ufer aus hinterhergeschickt und brachten vielen von ihnen den Tod.

Artux betrachtete die Vernichtung des Manchinenheeres ohne jede Gefühlsregung. Was der Mandarin dieser Provinz den Orks hier entgegengeschickt hatte, waren nur noch die Reste der fast völlig zerschlagenen Nordstreitkräfte oder armselige Bauern ohne Kampfausbildung, denen man Waffen in die Hände gedrückt hatte.

»Weiter südöstlich ist die Stadt Onlu, unser nächstes Ziel!«, knurrte Artux. Seine grauen Augen leuchteten im Schein der Abenddämmerung.

»Ich denke, dass wir schon morgen vor den Toren dieser Stadt stehen und mit der Belagerung beginnen können«, gab ein breitschultriger Rottenführer zurück.

»Ja, das denke ich auch. Wenn die Menschlinge nur noch solche Heerhaufen haben, dann werden sie unseren Vormarsch hier nicht mehr aufhalten können«, meinte der Häuptling zufrieden.

Artux hatte das eiserne Visier seines Helmes stets geschlossen gehalten und bis auf seine engsten Vertrauten und wichtigsten Hordenführer wusste die breite Masse seiner Krieger noch immer nicht, dass er nicht Grimzhag, sondern der Häuptling der Agram war. Und so sollte es zunächst auch bleiben. Das stärkte nicht nur die Moral der Horde, sondern verwirrte auch den Gegner, der hier in Nordmanchin allmählich vollkommen hilflos wirkte.

»Zu den Brücken!«, gellte Artux. »Wir müssen denn Jadefluss noch in dieser Nacht überqueren!«

Die hünenhafte Gestalt mit dem aus mehreren Eisensegmenten zusammengesetzten Körperpanzer und dem kunstvoll gearbeiteten Helm sah Grimzhag in die Augen, dabei strömte sie eine grimmige Kampfentschlossenheit aus. Es war Oglok, einer der damals in Chaar-Ziggrath befreiten Grauaugenorks, der sich in Grimzhags Horde schnell zum Führer einer Tumal hochgearbeitet hatte und nun eine noch größere Kampfgruppe befehligen sollte.

»Ich werde dich mit einer eigenen Streitmacht in den Süden von Manchin schicken. Fühlst du dich dieser Aufgabe gewachsen, mein geschliffenes Schwert?«, fragte der Mazaukhäuptling und entblößte die Fangzähne.

Oglok knurrte enthusiastisch und stampfte auf. Dann gab er zurück: »Ich werde jeden Eurer Befehle zu Eurer Zufriedenheit ausführen, mächtiger Brüller!«

»Gut!«, sagte Grimzhag. »So höre mir gut zu, mein Heerführer. Du wirst mit deiner Armee nach Süden in die Provinz Kun Toang eindringen - mit nur einer einzigen Aufgabe …«

Erwartungsvoll leuchtende, hellgraue Augen warteten darauf, dass Grimzhag den Satz beendete. Zur Rechten des Orkkönigs stand Cuglakk, gestützt auf seinen Schamanenstab, und rieb sich nachdenklich das Kinn.

»Du wirst mit deinen Kriegern den größtmöglichen Schrecken unter den Menschlingen verbreiten. Dein Angriff hat außerdem den Sinn, die im Süden stehenden Streitkräfte der Manchinen von uns abzulenken und zu binden. Hast du das verstanden?«

Oglok stampfte erneut auf und ließ ein tiefes Grollen folgen. »Ja, mein König!«

»Ihr werdet jeden Menschling töten, der euch vor die Klingen kommt. Jedes Dorf werdet ihr niederbrennen, jedes Feld zertrampeln und jeden Brunnen vergiften. Niemand wird verschont«, befahl Grimzhag mit kaltem Blick.

»Das werden wir tun!«, gelobte der ihn verehrende Grauaugenork.

»Wenn ihr auf eine zu große und starke Armee der Manchinen trefft, dann werdet ihr euch jedoch in ein anderes Gebiet zurückziehen und dort eure Schwertarbeit fortsetzen. Die Menschlinge sollen euch stets verfolgen müssen und zugleich verzweifeln, wenn sie sehen, was ihr angerichtet habt. Also: Verbreitet Schrecken und Tod!«

»So soll es sein, Gebieter!«

»Und wenn ihr die Menschlinge tötet, dann erinnert euch immer daran, dass sie das Gleiche mit uns getan hätten, wenn wir ihnen nicht zuvorgekommen wären. Wenn ihr die Häuser der Manchinen niederbrennt und ihre Cramogg und Jungen erschlagt, dann vergesst niemals, dass sie es mit uns genauso tun würden. Wir müssen in diesem Krieg hart und grausam sein, sonst werden wir unterliegen, Oglok.«

Ein wütendes, angriffslustiges Knurren kam aus dem Mund des breitschultrigen Tumalführers; er ballte die Klaue zur Faust. Jetzt glich er ganz einer blutrünstigen Bestie und genau das hatte Grimzhag mit seinen genau ausgewählten Worten erreichen wollen. Es war ihm klar, dass dieser grauäugige Ork ihn anhimmelte und an seinen Lippen hing. Alles würde er tun, um die Gunst seines Kriegsherren und dessen Lob zu erlangen.

»Wir werden durch Ströme von Menschlingsblut waten, mächtiger Brüller. Das schwöre ich bei Goffrukk und der heiligen Shubbuku. Ich werde die Horde nach Süden führen und das Land in einem Nebel des Schreckens versinken lassen. Verlasst Euch auf mich, Gebieter!«, sagte Oglok.

Im nächsten Augenblick legte ihm Grimzhag wie zur Bestätigung die Klaue in den Nacken und Oglok ging wieder aus dem Zelt hinaus. Als er draußen war, spürte der Orkkönig plötzlich die Spitze von Cuglakks Schamanenstab an seinem Oberarm.

»Dieser Oglok würde den Menschlingen das Fleisch mit bloßen Klauen von den Leibern reißen, nur um seinem Herrn zu gefallen. Das weiß der kluge Feldherr. Ich sehe es ihm an, ja, ja!«, murmelte der Weise mit hämischer Miene.

»Das ist durchaus möglich«, bemerkte Grimzhag nüchtern.

»Hat der junge Brüller jetzt Gefallen an der Grausamkeit gefunden? Genießt er die Tatsache, dass ihn die Menschlinge wie einen schwarzen Dämon fürchten?«, fuhr Cuglakk fort.

»Es ist alles ein Teil meines Plans, großer Denker. Ich gebe diese Befehle nicht, weil ich Gefallen am Blutvergießen finde, sondern weil sie gerade in dieser Phase meines Feldzuges notwendig sind«, versuchte sich Grimzhag zu verteidigen.

Der greise Schamane lachte krächzend. »Es war auch kein Vorwurf von meiner Seite, lediglich eine Anmerkung – in der Gestalt einer Frage. Dass beim großen

Grimzhag alles einen Sinn ergibt, ist mir wohl bewusst. Nein, nichts tut er bloß aus einer einfachen Laune heraus. Alles ist durchdacht, bis ins kleinste Detail. Das macht er gut, ohne Zweifel.«
Irgendwie hatte Grimzhag den Eindruck, als ob in der Stimme des Alten ein ironischer Unterton mitschwang, doch er ließ sich nichts anmerken. Stattdessen lächelte er auf den wesentlich kleineren Schamanen herab.
»Ich glaube zu wissen, was ich tue, Meister des Geistes. Auch Ihr solltet mir vertrauen …«, sagte er dann.

Oglok begann sofort mit seinem Feldzug gegen die Menschen im Süden von Manchin. Er führte vier Tumala, also etwa 40000 Krieger, bis in die Nähe der Stadt Yunjang und seine Horde zog eine Spur der Verwüstung hinter sich her. In den Wäldern und tiefen Tälern der Südprovinz Mei-Kangtse wurden die dort stationierten Truppen der kaiserlichen Armee mehrfach in blutigen Gefechten ausmanövriert und schließlich vernichtend geschlagen. Die Grünhäute hatten im Gegensatz zu den überraschten Manchinen nur geringe Verluste und Oglok erwies sich als genialer Feldherr. Es dauerte nicht lange, da griff er sogar ein großes Heerlager der kaiserlichen Armee in der benachbarten Provinz Kun Toang an, das er durch einen kühnen Nachtangriff erstürmte. Mehrere Tausend manchinische Soldaten wurden dabei getötet und reiche Beute gemacht.
Ogloks Versuch, die Südküste von Mei-Kangtse zu erobern, scheiterte allerdings kläglich. Nachdem er sich einen Weg durch die Berge erkämpft hatte, fielen manchinische Reiter über die Vorhut seiner von Hunger und Durst gebeutelten Horde her und machten sie vollkommen nieder. Doch das schreckte das hartnäckige Grauauge nicht ab. Oglok setzte seine Kampagne im Süden Manchins unbeirrt fort. Seine Grünhäute verwüsteten zahllose Dörfer und Ortschaften und richteten weiträumige Zerstörungen an. Kein Tag verging in dieser Zeit ohne neue, blutige Schrecken, und es gelang Oglok, die überforderten Soldaten des Kaisers auch im Süden von Manchin auf Trab zu halten.
Währenddessen arbeiteten sich die beiden großen Orkhorden unbeirrt weiter nach Osten vor. Einige der größeren Städte in ihrem Weg wurden umgangen und die Grünhäute konzentrierten sich darauf, das Umland zu verwüsten und die Nah-

rungsmittelvorräte der Manchinen zu plündern. Durch diese Strategie wurden die in den Städten lebenden Menschen immer mehr unter Druck gesetzt, denn auch sie wurden von den Bauern auf dem Land ernährt. Doch wo Zehntausende von Grünhäuten entweder über alles Essbare hergefallen waren oder die Felder verheert hatten, blieb nichts mehr für die verzweifelten Manchinen übrig. Das Resultat war eine Massenflucht der Bevölkerung in Richtung Kaifeng und Chengpao. Manche Ortschaften und Kleinstädte fanden die Orks daher bereits von ihren Bewohnern verlassen vor, was bedeutete, dass sie sie nicht mehr erobern mussten. Dies sparte den beiden grauäugigen Kriegsherren eine Menge Zeit, denn ihr wichtigstes Ziel war nach wie vor die manchinische Hauptstadt Kaifeng, die unter allen Umständen eingenommen werden musste, um diesen Krieg zu einem siegreichen Ende zu führen. Doch bis dahin war es noch ein weiter und mühsamer Weg. Außerdem hatte weder Grimzhag noch Artux eine Vorstellung von den Reserven, über die die Manchinen noch verfügten.
So drangen die Orks weiter und weiter in das ihnen fast gänzlich unbekannte Land der Menschen ein, nicht ahnend, was sich ihnen noch entgegenstellen würde. Und selbst Grimzhag, der bisher nichts dem Zufall überlassen hatte, konnte bald nur noch auf den Segen der Götter hoffen, da er viele Dinge nicht mehr beeinflussen konnte. Vielleicht würde sich sein Traum von einem Sieg über das alte Imperium von Manchin ja doch erfüllen, dachte sich der junge König, und sah sich manchmal schon als gefeierten Eroberer im Herzen der Verbotenen Stadt. Aber dann wurde ihm wieder bewusst, dass alles auch ganz anders kommen konnte. Wenn Goffrukk doch nicht zufrieden mit ihm war, dann würde er seine schützenden Klauen eines Tages wieder von seinem Haupt nehmen und ihn ins Verderben marschieren lassen. Dann würde Manchin nicht zum Ort seines unsterblichen Triumphes, sondern zu seinem Grab werden.

Des Kaisers Generäle versuchten, ihren Herrn so gut es ging moralisch aufzurichten und versicherten ihm immer wieder, dass jeden Tag neue Männer bewaffnet und frische Regimenter ausgehoben würden. Aber auch sie wussten, dass die Invasoren aus der Steppe und den Dunklen Landen in den letzten Schlachten bereits so viele wertvolle Berufssoldaten getötet hatten, dass diese Verluste nicht

mehr ohne weiteres ausgeglichen werden konnten. Vielfach mussten Yuan-Hans Heerführer auf zwangsrekrutierte Bauern zurückgreifen, die sich im Kampf meist als undiszipliniert und kaum brauchbar erwiesen. Allein die Niederlage gegen Grimzhags Horde in der Steppe hatte das Imperium fast 200000 gut ausgebildete Soldaten gekostet und selbst ein so vielköpfiges Volk wie die Manchinen konnte eine solche Katastrophe nicht verkraften, ohne Schaden zu nehmen.

Entsprechend gedrückt war die Stimmung in dem kleinen Besprechungsraum im hinteren Teil des Kaiserpalastes, unter den Anwesenden herrschte tiefe Unsicherheit. Die fremden Eindringlinge hatten sich als gut organisiert, äußerst brutal und verdammt hartnäckig erwiesen.

»Die von Westen kommende Armee der Orks steht an der Grenze zur Provinz Dathong, wir können ihr derzeit keine gleichwertige Armee entgegenstellen. Aber wir verstärken unsere im Herzen des Reiches stehenden Truppen so gut es geht mit neuen Soldaten«, erklärte einer der Generäle und deutete auf die große Landkarte von Manchin, die ausgebreitet auf dem Tisch in der Mitte des Raumes lag.

Yuan-Han III. antwortete mit einem resignierenden Schnaufen, dann wandte er sich an Song-Han, seinen Sohn und Thronerben.

»Ich sehe, von unseren gewaltigen Verlusten an Soldaten abgesehen, ein noch viel größeres Problem, meine Herren«, bemerkte der Prinz, wobei er sich nachdenklich am Hinterkopf kratzte.

General Tschango, ein in die Jahre gekommener Heerführer aus Kaifeng, sah ihn an. »Was meint Ihr, Hoheit?«

»Ich meine, dass unsere Soldaten vor allem demoralisiert sind und inzwischen glauben, dass die Orks nicht mehr besiegt werden können. Die Grausamkeit, mit der diese Bestien bisher auch gegen die einfache Bevölkerung vorgegangen sind, hat unser ganzes Volk zutiefst schockiert und in einen Zustand der Angst versetzt«, sagte Song-Han grimmig.

Sein Vater, der die ganze Zeit nervös durch den Besprechungsraum gelaufen war, ließ sich auf einem Stuhl nieder und stieß einen leisen Klagelaut aus. Hilfesuchend starrte er seinen Nachfolger an, doch ihm fehlten die Worte.

»Die Grünhäute folgen ihrem Anführer wie Gläubige einem Heiligen«, fuhr der Prinz fort. »Sie kämpfen für ihn mit einem ungebrochenen Fanatismus, was sie

noch gefährlicher macht. Uns Manchinen jedoch fehlt ein solcher Anführer. Ein Mann, der die Soldaten inspiriert und sie mit seinem Mut vorwärts reißt. Hätten wir eine solche Persönlichkeit, dann würde uns vieles leichter fallen.«

Yuan-Han III. hatte den nicht nur unterschwelligen, sondern unmissverständlichen Vorwurf seines Sohnes wohl verstanden und krallte sich mit unterdrückter Wut am Saum seines purpurroten Seidengewandes fest. Dennoch fiel er Song-Han nicht ins Wort, obwohl dieser gerade vor aller Augen seine Autorität in Frage gestellt hatte.

»Ist es nicht so?«, knurrte der Prinz in Richtung der Offiziere.

Diese wirkten etwas verlegen und betrachteten schweigend das bleiche Gesicht des Imperators, als würden sie darauf warten, dass dieser ihnen erlaubte, etwas zu sagen.

Schließlich fasste sich General Tschango ein Herz und antwortete: »Ich sehe das genau so wie Ihr, Prinz Song-Han. Jemand muss unser Volk zu einem entschlossenen Widerstand formieren. Dass es uns an einem mutigen Anführer mangelt, kann ich nicht bestreiten. Wir alle sind bereit, für das Wohl des Reiches unser Blut zu vergießen, aber wir sind trotz allem nur Generäle und keine Könige.«

Nun ging der Prinz endgültig in die Offensive und starrte auf seinen sitzenden Vater herab. Seine dunkelblauen Augen funkelten voller Verachtung für den Kaiser, der wie ein Häufchen Elend auf seinem Platz hockte.

»Dann werde ich mich darum kümmern, dass sich die Reste des Reichsheeres im Herzen von Manchin sammeln. Weiterhin werde ich mich an die Spitze unserer Hauptarmee stellen, um sie selbst gegen die Orks auf das Schlachtfeld zu führen. Das ist meine Pflicht als Prinz von Manchin und ich will lieber tot sein, als unser Land dieser grünhäutigen Brut zu überlassen«, zischte Song-Han und donnerte mit der Faust auf den Tisch.

Yuan-Han III. riss entsetzt die Augen auf. Ungläubig betrachtete er seinen Sohn und schüttelte energisch den Kopf.

»Nein, mein Junge! Das darfst du nicht tun! Es ist nicht die Aufgabe eines manchinischen Prinzen, selbst den Speer in die Hand zu nehmen. Wozu haben wir denn unser Reichsheer, Song-Han?«

Der Prinz schenkte seinem Vater ein zynisches Lachen. Dann beugte er sich zu ihm herab.
»Warum soll sich der einfache Soldat erschlagen lassen, wenn wir uns wie feige Hunde in der Verbotenen Stadt hinter goldenen Türen verkriechen, Vater?«
»Die Zeiten des manchinischen Kriegeradels sind schon lange vorbei, Song-Han. Kein Himmelskaiser wurde in den letzten Jahrhunderten jemals mehr auf einem Schlachtfeld gesehen. Das ist einem Sohn des Himmels nicht würdig«, verteidigte sich Yuan-Han III. halbherzig.
»Das mag sein und es spricht nicht für unsere letzten Herrscher, die durch all den Überfluss fett und feige geworden sind! Allerdings hat es seit Jahrhunderten auch keine Bedrohung wie diese Orks mehr gegeben, Vater! Mein Entschluss steht fest, ich werde unsere Soldaten anführen und ihnen ein Vorbild sein«, schrie der Prinz erbost.
Der eine oder andere General quittierte seine Worte mit einem verhaltenen Lächeln, denn Yuan-Han III. zeigte sich in dieser Situation nicht gerade als Kämpfernatur. Aus seinem mangelnden Mut machte er keinen Hehl und nun hatte er vor seinen Heerführern endgültig das Gesicht verloren.
Song-Han deutete noch einmal mit dem Zeigefinger auf die große Landkarte auf dem Tisch. »Wir werden den Orks im Westen und Norden einige Bauernheere in den Weg stellen und hoffen, dass sich ihr Vormarsch dadurch etwas verzögert. In der Zwischenzeit müssen wir unsere noch verbliebenen regulären Truppen im Hinterland zusammenführen und die Grünhäute zu einer offenen Feldschlacht zwingen.
Soll sich dieser Grimzhag ruhig sicher fühlen und glauben, dass er es bis nach Kaifeng schaffen wird, ohne auf echten Widerstand zu treffen. Umso sicherer er sich fühlt, umso überraschter wird er sein, wenn er sieht, wie groß unser Hauptheer wirklich ist.«

Die Horde marschierte schon wieder, denn Grimzhag trieb seine Krieger inzwischen immer energischer an, so dass das gewaltige Heer manchmal sogar in tiefer Nacht in Richtung Osten zog. Noch wirkte der Überraschungseffekt, der den für die Feinde vollkommen unerwarteten Einfall der Horde in die westlichen Provin-

zen Manchins begleitete, aber der junge Kriegsherr war sich sicher, dass er immer vorsichtiger sein musste, je weiter er in das Reich der Menschen vordrang.
Das Gebiet, welches der lange Heereszug der Grünhäute durchquerte, war abwechselnd von Waldgebieten und ausgedehnten Reis- und Kornfeldern durchzogen. Vor allem in den bewaldeten Regionen war die Orkarmee anfällig für Angriffe aus dem Hinterhalt, doch bisher war sie nirgendwo attackiert worden und marschierte unbehelligt voran.
Neben dem Mazaukhäuptling saß der alte Cuglakk auf einem etwas zu klein geratenen Gnogg, denn der greise Geistesbegabte mit dem faltigen Gesicht und dem buckligen Rücken, war nicht mehr in der Lage, ununterbrochen zu Fuß zu gehen. Daher klammerte er sich an das dicke, buschige Fell seines Reittieres und schnaufte immer wieder aufgeregt, wenn er zur Seite zu kippen drohte.
»Das Vieh schwankt wie ein morsches Schiff auf hoher See. Das gefällt dem zahnlosen Denkmeister nicht!«, brummelte Cuglakk und versuchte, das Gnogg ein wenig in Grimzhags Richtung zu steuern. Zugrakk kam derweil von der anderen Seite und stützte den eigensinnigen Altork mit seinem langen, muskulösen Arm von hinten ab.
»Keine Angst, Weiser. Ich bin ja da«, grunzte er freundlich.
»Die Klaue weg von Cuglakks Buckel, Snagschnauze. Der alte Sack kann schon alleine reiten«, raunte der Schamane verärgert.
»Schon gut, schon gut!« Zugrakk winkte ab.
Grimzhag verlangsamte den Trab seines Gnoggs und wandte sich Cuglakk zu. Dann sagte er: »Und? Ist der große Weise zufrieden mit meinen Leistungen?«
Es ertönte ein leises, meckerndes Lachen und der prominente Schamane hob den Zeigefinger, der ganz an einen verdorrten Ast erinnerte.
»Ja, Cuglakk muss zugeben, dass er den Wütenden bewundert. Große Dinge hat er schon vollbracht, was ausreicht, um ihn sehr zu loben. Aber der alte Ork glaubt trotzdem nicht, dass er unser Volk durch seine Siege wieder mächtig machen kann. In ein paar Sonnenzyklen wird die Welt erneut so weiterlaufen, als hätte es niemals einen Grimzhag gegeben. Nichtsdestotrotz wird dieser Feldzug jedoch in die Geschichte eingehen und ist vielleicht das letzte, große Aufbäumen unserer Art vor ihrem endgültigen Untergang.«

Grimzhag versuchte, sich nicht anmerken zu lassen, wie sehr ihn diese Worte trafen und verletzten. Leise knurrend gab er zurück: »Er liebt es, immer nur das Schlechte zu sehen, der alte Ork, nicht wahr?«

Cuglakk lachte sardonisch. »Nein, der alte Ork denkt nur tief und muss erkennen, dass auch die Siege des jungen Brüllers den Lauf der Geschichte nicht auf Dauer verändern werden. Für einen kurzen Moment sind sie für uns alle berauschend wie ein schöner Traum oder der flüchtige Rausch, den uns eine zerkaute Riebwurzel gibt, aber dennoch sind sie nur Rauch, der schnell wieder verweht.«

»Dann sagt mir doch, was ich tun soll, verehrter Schamane, damit das, was ich schaffe, auch von Dauer ist«, antwortete Grimzhag mürrisch.

»Er kann nichts tun. Nicht mehr als erobern und siegen. Das hat er ja bisher gut gemacht, der junge Mazauk. Aber die Geschichte lässt sich nicht beeinflussen. Sie fließt dahin wie ein träger, alter Fluss und diesen Fluss kann kein Ork mehr begradigen oder umleiten. Dafür ist es einfach zu spät.«

»Ich werde die Grauaugen vermehren und aus ihnen einen neuen Orkadel schmieden. Dann wird unser Volk doch wieder aufsteigen«, meinte Grimzhag entschlossen.

»Ja, ja, die üblichen Sprüche des ehrgeizigen Königs, der sich nicht mit der traurigen Wirklichkeit anfreunden will. Nein, es ist zu spät dafür«, entgegnete Cuglakk mit würgendem Unterton.

»Das sehe ich nicht so!«, zischte der König ungehalten.

»Er soll doch froh sein, dass er in Zukunft sogar in den Geschichtsbüchern der Manchinen stehen wird. Das ist doch nicht nichts. Sie werden noch in hundert Sonnenzyklen von einem Steppenhäuptling namens Grimzhag sprechen, der ihnen einst einige schwere Niederlagen zugefügt hat. Sie werden sagen, dass du der letzte, große Orkkönig gewesen bist und die kleinen Menschlinge werden dann erstaunt zu ihren Eltern aufblicken, wenn sie diese Geschichte hören«, erklärte der Weise, seinen Fatalismus weiter versprühend.

»Ich führe diesen Krieg nicht, um irgendwann nur eine Schreckgestalt in den Chroniken Manchins zu sein, weiser Altork«, regte sich Grimzhag auf und schloss die Klaue zur klobigen Faust. »Wir Orks werden eines Tages vom Reich Manchin sprechen, dass ich vernichtet habe. Dann werden unsere Jungen am Ufer des

Jadeflusses stehen und hinter ihnen wird sich ein weites, fruchtbares Land ausdehnen, das von unzähligen Grünhäuten bevölkert wird.«
»Ha! Das denkt der Kerl wirklich!«, stieß Cuglakk ungläubig aus und unterdrückte seinen chronischen Husten.
»Ihr irrt euch, alter Schamane«, fuhr Grimzhag fort. »Die Geschichte lässt sich verändern. Arasig hat sie auch verändert und eine starke Faust kann das jederzeit wieder tun. Mit Geist und Gewalt ist die Welt schon immer verändert worden und auch diesmal wird es so sein.«

Der laut grunzende Gnoggbulle befolgte den Befehl seines Reiters und hielt neben einigen Orkkriegern an. Artux der Schlaue, der Anführer der nördlichen Streitmacht, stieg von der muskelbepackten Kreatur herunter und sah der Reiterhorde zu, die langsam die Sichtlinie am Horizont überquerte und bald ihre volle Größe zeigte. Es waren Menschen aus den Steppen, Krieger der barbarischen Reiterstämme, die das Reich von Manchin seit Jahrhunderten hassten und schon immer neidisch auf den enormen Wohlstand ihrer Artgenossen hinter der Großen Mauer gewesen waren. Nun hatte es sich auch bei ihnen herumgesprochen, dass die Grünhäute die mächtige Bastion im Süden überrannt und den Weg in die manchinischen Nordprovinzen freigemacht hatten.
Artux lugte durch die Sehschlitze seines eisernen Helmvisiers, er verbarg sein Gesicht noch immer hinter dieser Maske. Für den gewöhnlichen Orkkrieger war er nach wie vor der mächtige Grimzhag und nur einige seiner Tumalführer wussten, dass nicht der Mazaukhäuptling, sondern sein Freund und Stellvertreter diese Horde anführte. So sollte es zunächst auch bleiben – bis zu dem Tag, an dem sich die Nord- und die Südhorde wieder zu einer einzigen, gewaltigen Armee vereinten, um in das Herz Manchins vorzustoßen und dem alten Kaiserreich der Ostmenschen den Todesstoß zu versetzen.
Inzwischen hatten die vielen Steppenreiter die Distanz zu der auf einem weiten Feld lagernden Orkhorde überbrückt, sie bildeten einen riesigen Kriegshaufen aus schnaubenden Pferden und mit Bögen und langen Speeren bewaffneten Reitern. Artux hob die Klauen zur Begrüßung und ein weißhaariger Mensch auf einem schwarzen Ross galoppierte zu ihm herüber, der dann vor ihm stehen blieb. Der

Nomade mit dem geflochtenen weißen Bart und der gleichfarbigen Haarmähne stieg von seinem Reittier, um sich demütig vor dem grünhäutigen Feldherren zu verbeugen.
»Die Götter sollen sein mit dich, große Grimzhag von den Mazaukstamm«, sagte der Mensch in gebrochenem Steppenorkisch. »Ich bin Igural, der Häuptling der Karonchai.«
»Ich freue mich, dass so viele von euch gekommen sind«, antwortete Artux mit freundlicher Stimme, die dumpf unter seinem Visier nachhallte.
»Alle Krieger sind da. Sie kommen von viele Stämme aus den Steppen, Orkkönig. Wir sind Karonchai und Tokmar und noch von viele andere Stämme aus Menschen«, erklärte der Reiter, der eine Rüstung aus zahllosen kleinen Eisenschuppen und eine Hose aus braunem Warnoxleder trug. Bewaffnet war er mit einem großen Schwert mit langer, leicht geschwungener Klinge und einem Bogen, so wie dem dazugehörigen Köcher voller Pfeile.
Für einen Moment musterten sich der orkische Feldherr mit dem undurchdringlichen Gesichtsschutz und der hochgewachsene Steppennomade, ohne dass ein Wort gesprochen wurde. Dann lächelte Igural.
»Wohin sollen wir reiten, um Manchinen zu töten und unsere Orkfreunde zu helfen?«, fragte der Häuptling dann.
»Reitet nach Dongdan, der Provinz im Nordosten, und kämpft dort gegen unsere Feinde, mein Freund. Dort gibt es viel zu Essen und auch viel Gold zu erbeuten. Verstehst du?«, kam von Artux.
»Sind viele Soldaten von Manchin in Dongdan?«, wollte Igural wissen.
Sein grünhäutiger Verbündeter würgte. »Ich glaube nicht, dass dort noch viele Manchinensoldaten sind. Wir haben bereits Zehntausende von ihnen getötet. Ich denke, dass nun auch die Provinz Dongdan ohne Schutz ist, Menschling.«
Die hellen Augen des Nomaden glänzten vor Freude, als er diese Worte hörte. Er gab Artux die Hand, welche fast gänzlich in der großen Klaue des Orks verschwand, und verabschiedete sich dann, um zu seinen wartenden Kriegern zurückzukehren. Artux und die anderen Orks sahen dabei zu, wie sich die Masse der Menschenreiter unter lautem Geschrei umformierte und schließlich wieder davon ritt.

»Langsam kommen sie alle, Zogok«, sagte Artux leise zu seinem grauäugigen Schildträger, der mit ausdruckslosem Gesicht in die Ferne starrte und nur zustimmend brummte.
»Langsam kommen sie alle, egal ob Ork oder Steppenmenschling. Manchin zieht sie an, wie ein verwesender Leichnam die Fliegen anzieht. So soll es sein, denn die Tore der Großen Mauer sind zerschlagen und haben den Weg für Tod und Zerstörung freigegeben«, knurrte Artux grimmig. Dann ging er wieder zu seinem Gnogg zurück und schwang sich auf dessen Rücken.

Nachdem Grimzhag seinen Feldzug im Westen Manchins mit rücksichtlosem Terror und dem Niedermetzeln der Bevölkerung eröffnet hatte, ging er nun langsam zu einer neuen Strategie über. War die Provinz Shan Juao noch vollkommen verwüstet und beinahe entvölkert worden, so hielten sich seine Krieger jetzt mehr und mehr zurück. Zwar fielen auch in der Nachbarprovinz Sheng Hun noch zahlreiche Manchinen ihrem Zorn zum Opfer, doch gab es nun immer mehr Fälle, in denen die Menschen verschont wurden und man ihnen die Flucht nach Süden erlaubte.
Als Grimzhags Horde vor der Stadt Pey-Long im Herzen von Sheng Hun stand, schickte der Kriegsherr zunächst einige Boten zum kaiserlichen Mandarin, die diesem verkündeten, dass sämtliche Menschen verschont würden, wenn Pey-Long kampflos kapitulierte. Anderenfalls wollte Grimzhag genau wie im Falle Hijkangs vorgehen und sämtliche Einwohner der Stadt töten lassen. Die Soldaten des Mandarins ließen die orkischen Boten zwar nicht in ihre Stadt hinein, so dass diese ihr Angebot lediglich einigen Wachen am Stadttor überbringen konnten, doch zeigte diese neue Strategie der Großherzigkeit – wie sie Grimzhag nannte – schon bald ihre Wirkung.
Die noch verbliebenen Soldaten der kaiserlichen Garnison verließen Pey-Long in der darauffolgenden Nacht, genau wie der Mandarin selbst und Zehntausende von Einwohnern. Die Orks ließen sie nach Süden abziehen, obwohl viele der Grünhäute wenig Verständnis dafür hatten, dass ihnen Grimzhag das Abschlachten der Menschen untersagte. Aber seine Befehle wurden nicht in Frage gestellt und als

die Sonne am nächsten Morgen aufging, standen die Tore Pey-Longs offen und die Orks konnten die wichtige Stadt kampflos einnehmen.
Grimzhag gab daraufhin bekannt, dass alle Manchinen verschont würden, wenn sie in die noch weiter östlich gelegene Provinz Paodong abzogen. Wo die Orkhorde nun auftauchte, da trieb sie riesige Massen von Flüchtlingen vor sich her, die verzweifelt die Gebiete im Herzen des Imperiums zu erreichen versuchten. Im Südosten Manchins hatten die Truppen des Hauses Huang inzwischen die Kontrolle über die Provinzen Song Kuon und Wu Xao übernommen und die kaiserlichen Streitkräfte zurückgedrängt.
Allerdings beinhaltete die »Strategie der Großherzigkeit« auch nach wie vor das gnadenlose Vernichten aller, die sich Grimzhags Forderungen nicht beugen wollten. Außerdem musste seine gewaltige Horde auch weiterhin ernährt werden, was weitreichende Plünderungszüge unumgänglich machte. Kaiser Yuan-Han III. befand sich mittlerweile in einer verzwickten Lage, denn seine Armeen hatte nicht nur gewaltige Verluste an Menschen und Material hinnehmen müssen, sondern Kaifeng wurde jetzt selbst zunehmend von der Horde des Artux und Grimzhags langsam vorrückender Streitmacht bedroht.
Die Nordarmee der Orks stand bereits vor den Toren Onlus, einer wichtigen Stadt südlich der Großen Mauer, und war durch weitere Verstärkungen aus der Steppe vergrößert worden. Wo immer sie durchgezogen war, hatte sie ähnliche Verwüstungen und Leichenfelder hinterlassen wie die von Grimzhag geführte Horde. Schließlich war der Himmelskaiser gezwungen, seine noch verbliebenen Streitkräfte im Zentrum des Reiches zu sammeln, um sich den Invasoren entgegenstellen zu können. Doch die Moral seiner Soldaten hatte bereits schweren Schaden erlitten und die Furcht vor den Grünhäuten war längst wie eine tödliche Seuche bis nach Kaifeng vorgedrungen.

»Diese Menschlinge haben Eure Großherzigkeit missachtet, Wütender!«, erklärte ein bulliger Rottenführer mit orkischer Nüchternheit und sah Grimzhag an.
Dieser stieg von seinem gepanzerten Gnogg, um schweigend das grauenhafte Bild, das seine Krieger hinterlassen hatten, zu betrachten Zwischen den niedergebrannten Häusern dieses Dorfes im Osten von Sheng Hun lagen Hunderte von Toten.

Die Hauptstraße der Ortschaft war von den Orks mit Dutzenden Haufen abgeschlagener Köpfe grausig dekoriert worden und der staubige Boden wurde von zahllosen kleinen Strömen aus Blut durchzogen.
»Sie hätten ja nach Süden fliehen können! Selbst schuld!«, knurrte Zugrakk ungerührt, während er mit der Spitze seines Stiefels gegen den Oberkörper einer erschlagenen Frau stieß.
»Vielleicht haben sie gar nichts von meinem Angebot mitbekommen«, brummte Grimzhag.
»Pech gehabt! Es sind eben dumme Menschlinge! Das haben sie jetzt davon!«, antwortete Zugrakk grimmig.
»Holt mir den Rottenführer, der dieses Dorf mit seinen Kriegern verwüstet hat!«, befahl der junge Brüller und winkte einen Gnoggreiter zu sich. Dieser verschwand sofort, um wenig später mit einem stolz grinsenden Ork zurückzukehren.
Grimzhag betrachtete die vernarbte Gestalt und fragte: »Sind diese Menschlinge wirklich darüber informiert worden, dass sie nach Süden fliehen dürfen?«
»Ja, eigentlich schon. Aber sie haben das wohl nicht ganz verstanden, Gebieter. Und wir sagen solche Dinge eben nur einmal!«, erwiderte der Rottenführer.
»Sie haben es nicht verstanden? Was soll das heißen?«, hakte Grimzhag verärgert nach.
Der Orkkrieger kratzte sich am Kopf. »Nun, ich habe es einigen von ihnen versucht zu erklären, aber ich kann leider ihre dämliche Sprache nicht. Sie haben nur panisch geschrieen und wir hatten den Eindruck, dass sie nicht zuhören wollten. Also haben wir sie getötet, Herr!«
»Verstehe!«, erwiderte der Häuptling nachdenklich.
»Hier lebt niemand mehr! Ihr habt uns ja gesagt, dass wir Schrecken verbreiten sollen – und das haben wir getan!«, meinte der vernarbte Ork.
»Wer nach Paodong abziehen will, der darf weiterleben. Das war mein Befehl, Rottenführer!«, schnaubte Grimzhag.
»Es tut mir leid, Gebieter. Ich wusste nicht, dass Ihr mit unserer Arbeit nicht zufrieden seid. Aber es sind nur Menschlinge und davon gibt es hier ohnehin viel zu viele«, grunzte der Krieger ohne jedes Verständnis für die Kritik seines Königs.

»Demnächst werden meine Befehle genauer befolgt. Mehr verlange ich nicht!«, zischte Grimzhag und schickte den Rottenführer wieder fort.
Zugrakk lief wortlos neben ihm die Straße herunter, während der junge Brüller leise vor sich hin schimpfte. Die beiden kamen zu einem eingestürzten Haus vor dem ein knorriger, alter Baum stand. An seinen dicken Ästen waren vier Manchinen aufgehängt worden, die wie gespenstische Puppen in der Luft hingen. Grimzhag betrachtete die blau angelaufenen Gesichter der Menschen und blickte den Toten in ihre starren, glasigen Augen. Der Kriegsherr drehte den Kopf leicht zur Seite, dann hielt er für einen Augenblick inne. Rechts neben dem Gebäude hatten seine Krieger eine junge Manchinin an ein Scheunentor genagelt und ihr den Hals durchgeschnitten, wie er erkannte. Missmutig wandte er sich Zugrakk zu.
»Arasig wäre stolz auf uns!«, sagte er zynisch.
»Dieser verfluchte Wurm soll verrecken! Jetzt geben wir den Menschlingen die Suppe zu schlucken, die sie uns einst aufgetischt haben«, fauchte Zugrakk.
»Trotzdem ärgert mich, was ich hier sehe. Das habe ich nicht befohlen!«, kam zurück.
»Wen interessieren diese paar Menschlinge, Grimzhag? Sollen sich ihre Götter um sie kümmern. Mich interessieren sie jedenfalls nicht. Wer tot ist, kann nicht mehr gegen uns kämpfen oder neue Soldaten ausbrüten, die irgendwann gegen uns auf dem Schlachtfeld stehen.«
»Wie Recht du hast, weiser Ork. Wir sind in Arasigs Fußstapfen getreten. Nein, ich bin geworden wie er!« Grimzhag drehte sich um. Er ging davon, ohne seinen Freund noch einmal anzusehen.

Umso schneller sind sie tot!

Der alte Cuglakk ritt mit einem sarkastischen Grinsen etwas näher an Grimzhag heran und tippte ihm mit seinem Schamanenstab auf den Rücken. Es folgten krächzendes Gelächter und ein kurzer Hustenanfall.

»Alles klappt gut. So hat es sich der kleine Brüller vorgestellt, ja, ja!«, bemerkte der Weise.

Grimzhag drehte sich um. »Bisher schon, ehrwürdiger Vordenker.«

»Wer braucht uns Denker noch, wenn man mit dem Schwert alles viel nachhaltiger und schneller erledigen kann. Das kann der Mazaukhäuptling gut. Keine Frage«, schnarrte Cuglakk.

»Das war es, was Ihr mir noch sagen wolltet, Weiser?«, erwiderte der junge Heerführer.

»Nein!«, würgte der verschrumpelte Altork. »Das braucht der greise Schamane dem klugen Grauauge doch nicht zu sagen, weil das Grauauge das alles schon weiß. Er weiß ja längst, wie viel Talent er hat. Und was er hier in Manchin leistet, ist Beweis genug, nicht wahr?«

»Vielen Dank für dieses Lob, Weiser!«, antwortete Grimzhag mit einem verlegenen Brummen.

Es folgte eine kurze Zeitspanne, in der sich die beiden Orks anschwiegen. Dann sagte Cuglakk: »Aber eines hat den alten Sack besonders beeindruckt, denn so etwas hat er selbst in seinem langen Leben noch nicht gesehen …«

»Wovon sprecht Ihr, Weiser?«, wollte Grimzhag wissen.

»Wovon? Von der gewaltigen Kraft, die in uns Grünhäuten wohnt, wenn der Geist die Faust leitet. Das verwundert selbst den alten Cuglakk, kleiner Brüller. Diese Kraft ist unheimlich. Selbst der stärkste Orkkrieger ist ohne Führung nutzlos, aber von Grimzhag dem Mazauk geführt, ist er eine Bestie. Der kluge Grauaugenkönig sagt dem großen und starken Ork nämlich, wessen Schädel er einschlagen soll. Und dann macht es der große, dumme Ork auch ohne zu zögern.«

»Man sollte die gewöhnliche Grünhaut nicht verachten, Weiser. Das ist jedenfalls meine Meinung«, erwiderte Grimzhag.

»Die sind alle austauschbar, König!«, brummte Cuglakk. »Sie sind nur Masse. Aber gut geführt wird aus dieser Masse ein riesiger Hammer, der ganze Länder zerschmettert. Das hat das Grauauge gut gemacht, hat den Massenmord hervorragend organisiert, ja, ja!«

Der König stieß ein leises Grummeln aus, als er das hörte. Offenbar war der eigensinnige Weise wieder einmal in Stänkerlaune.

»Ich tue nur, was nötig ist!«, knurrte Grimzhag.

»Bei Shubbukus Bauchspeck, natürlich! Er tut nur, was getan werden muss. Das ist eben das orkische Zweckdenken. Das weiß der alte Cuglakk doch.«

»Es klingt wie ein Vorwurf, Weiser«, meinte der Kriegsherr verärgert.

»Vorwurf? Unsinn! Und selbst wenn es einer wäre, junger Brüller, dann kann sich der alte Cuglakk ja auch selbst Vorwürfe machen, denn er hat dabei geholfen, Grimzhag zu dem zu machen, was er heute ist.«

»Ist mein Verhalten denn falsch, Weiser? Was sagen die Götter zu mir? Habt Ihr sie schon befragt?« Plötzlich wurde der junge König unsicher und fing nervös zu schnaufen an.

Cuglakk hob die Klaue und würgte lauthals. »Die Götter haben nichts gesagt, weil ich sie nicht nach dem Mazaukhäuptling gefragt habe. Was sollen sie auch sagen? Sie sagen selten etwas. Und wenn man sie um Rat fragt, dann antworten sie: »Kümmert euch selbst darum. Der Starke überlebt und der Schwache vergeht. So haben wir die Welt gemacht. Das ist die einzige Regel, die für euch von Belang ist.«

»Also ist mein Handeln im Sinne der Götter? Ja oder Nein?«, drängte Grimzhag verwirrt.

»Ja! Nein! Jein! Wenn es die Götter nicht interessiert, was wir tun, warum soll es mich dann interessieren? Es geschieht, was geschieht. Das hier ist unsere Welt und die Götter haben ihre eigene …«, murmelte Cuglakk.

»Ihr sprecht von den Göttern, als würden sie überhaupt nicht existieren, Schamane«, antwortete Grimzhag verstört.

Der Alte lachte laut auf. »Spielt es überhaupt eine Rolle, ob die Götter existieren? Wenn sie nichts für uns tun und ihnen unsere Leben völlig gleich sind, dann

müssen wir auch nicht darüber nachdenken, was sie über uns denken, weil sie ohnehin nicht an uns denken. So einfach ist das!«

In der Provinz Sheng Hun, östlich des Chung, regte sich nur noch wenig Widerstand. Fast ungehindert zog die von Grimzhag geführte Armee weiter in Richtung der manchinischen Hauptstadt, die noch ein gutes Stück weiter östlich lag. Hunderttausende von Menschen flohen vor den Orks in Richtung der Provinz Paodong im Herzen des Reiches und verließen Haus und Hof, um zu überleben. Die manchinischen Streitkräfte hatten Sheng Hun bereits aufgegeben oder waren von den Grünhäuten zerschlagen worden. Ähnlich sah es im Norden von Manchin aus, wo Artux Horde den Feind gänzlich vernichtet hatte und ihr Zerstörungswerk weiter vorantrieb.
Oglok, der sich den Menschen bei Yunjang zur Schlacht gestellt hatte, war von einem manchinischen Heer aufgehalten worden, obwohl auch dieses schwere Verluste hatte hinnehmen müssen. Einen weiteren militärischen Erfolg hatte er jedoch nicht verzeichnen können, dafür hatte er allerdings ein Auge verloren und raste nun vor Hass auf die Menschen. Von den 40000 Kriegern, die er in den Süden Manchins geführt hatte, lebten inzwischen nur noch 22000. Insgesamt hatte die Schlacht südwestlich von Yunjang aber beiden Seiten nicht viel Nutzen gebracht. Der Rest von Ogloks Horde hatte sich nach dem Kampf wieder nach Norden zurückgezogen und am Fuße des Eisgebirges ein Lager aufgeschlagen. Inzwischen setzten die Grünhäute ihre Überfälle und Terrorangriffe auf hilflose Menschensiedlungen im Süden fort und richteten furchtbare Verwüstungen an.
In Kaifeng wurde der Rückzug der Orks jedoch als großer Sieg über die »grünen Teufel« gefeiert, um die Moral der manchinischen Truppen wieder aufzurichten. Doch die drei Orkhorden führten ihre Feldzüge dennoch unbarmherzig weiter. So gelang es einigen Tausend von Artux Kriegern, die Festung Chen Pao im Norden von Manchin einzunehmen und die dortige Garnison der kaiserlichen Armee zu vernichten. Nachdem die Orks Chen Pao geplündert und geschleift hatten, stießen sie wieder nach Osten vor und schlossen sich der Hauptstreitmacht an, die den Jadefluss überschritten hatte und noch immer die Stadt Onlu belagerte.

Inzwischen waren in den Provinzen, die von den Orks verwüstet und geplündert worden waren, Hungersnöte und Seuchen ausgebrochen. Wer die Angriffe der Grünhäute überlebt hatte, stand vor leergeräumten Vorratslagern und niedergebrannten Feldern. Auf Grimzhags Befehl hin waren, nachdem sich die Horde ausreichend mit Wasser versorgt hatte, auch sämtliche Brunnen vergiftet worden, so dass die Menschen sie nicht mehr benutzten konnten. Der orkische Kriegsherr hatte bei der Planung dieses grausamen Feldzuges kein Detail übersehen und seine Taktik der umfassenden Verheerung ganzer Landstriche forderte nun immer höhere Tribute von den unglücklichen Manchinen.
Grimzhags Plan, die Hauptstadt der Menschen von zwei Seiten aus anzugreifen, schien tatsächlich aufzugehen, obwohl er nicht wusste, was dem Himmelskaiser in Paodong und den südlichen Provinzen seines Reiches an Streitkräften geblieben war. Allerdings gab es auch noch das Haus Huang, dessen Heer durch den unerwarteten Orkeinfall entlastet worden war und jetzt selbst zum Gegenangriff auf die Truppen des Imperators überging.
Und so herzlos und unerbittlich Grimzhags Vorgehen auch war, es hatte sich bisher als äußerst erfolgreich erwiesen. Das war das Einzige, was für den Orkkönig zählte. Die Mischung aus blutigem Terror und orkischer Großzügigkeit war die perfekte Strategie, um die Menschen aus ihren Provinzen zu vertreiben und ihren Widerstandsgeist zu brechen.
Dass Orks überhaupt zu einer solchen Invasion fähig waren, verstörte den Sohn des Himmels in Kaifeng noch immer und er erstarrte vor Angst auf seinem Thron. Yuan-Han III. wirkte in diesen Tagen schlichtweg unfähig, ein Mittel gegen die Horden der Steppe zu finden. Das bedeutete allerdings noch lange nicht, dass das Imperium von Manchin schon besiegt war, denn dafür war es viel zu groß und mächtig. Dennoch konnte man Grimzhags glänzende Erfolge und Siege inzwischen nicht mehr verleugnen. Bisher verlief für den orkischen Kriegsherrn alles nach Plan.

Dutzende von Kaufleuten hatten sich in einer der Markthallen im Zentrum von Kaifeng versammelt und sie alle schrieen aufgeregt durcheinander. Zaydan, der sich in letzter Zeit immer mehr zum Sprachrohr und Anführer der Händler

gemausert hatte, sah seinen Zunftgenossen mit besorgter Miene zu. Für einen Augenblick wusste er nicht, was er noch sagen sollte. Die neuesten Nachrichten, welche von jenseits der hohen Stadtmauern Kaifengs zu den Ohren der Kaufleute vorgedrungen waren, erfüllten auch ihn mit Furcht und Unsicherheit. Die Grünhäute kamen der manchinischen Metropole tatsächlich immer näher, dabei rückten sie unbeirrt von zwei Seiten aus vor. Das war kaum zu glauben!

»Sie werden Kaifeng nicht erreichen!«, rief einer der Händler in die Runde und versuchte, seine Kollegen zu beruhigen. »Sicherlich hat der Kaiser noch eine große Armee in der Hinterhand, die uns vor den Orks schützen wird.«

Doch der Mann schien seinen eigenen Worten nicht ganz zu glauben, was man an seinem angsterfüllten Blick unschwer erkennen konnte.

»Alle Heere, die Yuan-Han III. bisher gegen die Invasoren geschickt hat, sind längst aufgerieben und vernichtet worden, Charat«, entgegnete ihm ein aufgebrachter Berbianer aufgebracht, der wie ein kopfloser Hahn durch die Halle rannte.

Schließlich mischte sich Zaydan ein und schob seinen Diener Weng unsanft zur Seite, um sich dann vor die übrigen Kaufleute zu stellen.

»Hört auf meine Worte, Männer des Handels!«, mahnte Zaydan und ruderte mit den Armen. »Dieses Gerede bringt uns nicht weiter. Es gibt für uns doch nur zwei Möglichkeiten: Entweder der Himmelskaiser gewinnt diesen Krieg oder er verliert ihn. Verliert er ihn, dann werden sich die Grünhäute wie ein Schwarm gefräßiger Spitzmaulfische auch auf Kaifeng stürzen und genauso blutig wüten, wie sie es in Hijkang und anderen Städten getan haben.

Ich persönlich glaube zwar weiterhin, dass Yuan-Han III. die Orks in naher Zukunft schlagen wird, aber ich verlasse mich nicht darauf. Wenn es für uns hier in Manchin also zu brenzlig wird, dann bleibt uns nichts anderes übrig, als aus diesem Land zu verschwinden. Und zwar rechtzeitig!

Sollte dieser Grimzhag mit seiner Horde also jemals auch nur in die Nähe von Kaifeng kommen, so werde ich sofort zum Hafen von Kunchao flüchten und über das Meer nach Berbia verschwinden.«

»Er wird nicht bis nach Kaifeng kommen. Das ist vollkommen unmöglich!«, gaben einige der Händler zu verstehen. Sie schüttelten die Köpfe.

Zaydan lachte bellend und winkte ab. »Nein, das ist nicht unmöglich! Wer diesen Orkkönig auch jetzt noch unterschätzt, der ist ein einfältiger Narr. Aber warten wir den weiteren Verlauf dieses Krieges einfach ab, meine Freunde.
Macht jedoch nicht den Fehler, zu lange mit eurer Flucht zu warten, wenn sich die Dinge gegen uns wenden. Ich werde es jedenfalls nicht tun und ich kann euch nur das Gleiche raten. Handelt vorausschauend, sonst werdet ihr schneller mit einem rostigen Orkmesser im Bauch in der Ecke liegen, als ihr es euch vorstellen könnt. Inzwischen habe ich nämlich eingesehen, dass dieser Steppenhäuptling ein äußerst gefährlicher Gegner ist.«
»Das ist er!«, fügte Weng mit verbittertem Gesicht hinzu und unterstrich die Aussage seines Herrn mit einem Nicken.
Dennoch schienen einige der Kaufleute auch jetzt noch die warnenden Worte des berbischen Großhändlers ignorieren zu wollen und bemerkten, dass die militärischen Erfolge der Grünhäute lediglich auf Glück und Zufall basieren konnten. Etwas anderes war für sie einfach nicht vorstellbar. Zaydan und Weng hatten allerdings längst begriffen, dass es sich bei Grimzhag um mehr als nur einen gewöhnlichen Räuberhauptmann der Orks handelte. Dafür war dieser fremde Häuptling aus den nördlichen Einöden schon zu weit gekommen.
So behielt Zaydan die Möglichkeit einer Flucht nach Berbia im Hinterkopf, während der größte Teil seiner Kollegen weiterhin blind auf die Macht des Himmelskaisers vertraute.

»Nein! Nein! Nein!« Das war alles, was Grimzhag immer wieder hörte. So viel Manchinisch konnte er inzwischen auch, wobei die Kenntnis der Menschensprache kaum nötig war, um den unglücklichen Ortsvorsteher vor sich zu verstehen.
Drei Orks schleiften den laut schreienden Gefangenen durch Grimzhags Zelt, um ihn dann zu Boden zu stoßen. Zugrakk zückte sein Messer und fuchtelte damit vor den Augen des entsetzten Menschen herum.
»Begrüße den König aller Orks, du hässlicher Wurm! Sonst schneide ich dich auf!«, drohte er.
»Nein! Bitte nicht töten!«, kam zurück.

»Lass ihn in Ruhe, Zugrakk!«, knurrte Grimzhag und hob die Klaue. Dann wandte er sich an einen alten Schamanen, der Manchinisch sprechen konnte, und flüsterte ihm etwas zu. Der Denker starrte hingegen kalt auf den ängstlichen Mann herab.
»Deine Frau und deine Kinder sind in Hände von große König Grimzhag. Du mussen tun, was wir dir sagen, sonst wir töten deine Familie«, erklärte der Geistesbegabte.
Der wimmernde Mensch, den die Grünhäute aus seinem Dorf ins Heerlager der Horde verschleppt hatten, sah den Häuptling der Mazauk voller Entsetzen an und stieß einen leisen Klagelaut aus.
»Was soll ich denn tun?«, jammerte er.
Der Schamane hielt ein Stück Pergament hoch und zeigte es dem Gefangenen. Dann sagte er: »Du reiten zu den oberste Führer von Haus Huang in Süden von Reich Manchin. Du geben diese Nachricht an den oberste Führer von Haus Huang. Hast du mich verstanden?«
»Ja, ich tue, was ihr wollt!«, flehte der Mann, dessen Gesicht mit Schrammen und Blutergüssen übersät war.
»Ich sagen dir den Text für diese Stück Papier und du schreiben für uns diese Text in Schrift von Manchin. Hast du verstanden?«, brummte der Schamane.
»Bitte tut meiner Familie nichts!«, weinte der Gefangene.
»Hast du verstanden, was ich sagen?«, schnaubte der Geistesbegabte.
»Ja, ich habe verstanden!«, antwortete der Manchine.
»Du setzen dich hin und schreiben die Nachricht auf, die ich dir werde sagen, in Schrift von Volk der Manchinen. Dann du reiten nach Süden zu oberste Mann von Haus Huang und geben ihn diese Nachricht. Jetzt fange an zu schreiben. Grimzhag befiehlt es jetzt!«
»Ja! Ich schreibe!«, gelobte der Ortsvorsteher demütig. Die Grünhäute hatten ihn und seine Familie verschont, im Gegensatz zu den übrigen Dorfbewohnern, denn sie benötigten ihn noch als Kurier und seine Familienangehörigen als Pfand, damit er seine Aufgabe auch erfüllte. So hatte es Grimzhag angeordnet.
Vor Schmerzen keuchend und vor sich hin jammernd, begann der Manchine die Nachricht, welche ihm der Schamane diktierte, in der komplizierten Silbenschrift der Menschen niederzuschreiben.

Nach einer halben Stunde war der Ortsvorsteher mit seiner Arbeit fertig und überreichte dem Schamanen das vollgeschriebene Pergamentstück. Grimzhag grunzte zufrieden.
»Er soll sich sofort auf den Weg nach Süden machen. Leider ist es unmöglich, einen unserer Gnoggreiter mitten durch Manchin zu schicken, um mit den Menschlingen vom Haus Huang Kontakt aufzunehmen. Aber das wird er jetzt für uns erledigen!«, sagte der Kriegsherr.
Der Schamane brummte zustimmend, legte dem Gefangenen die Klaue auf den Kopf und bemerkte: »Du reiten jetzt zu Haus Huang. Wenn du nicht tust, dann sterben deine Frau und deine Kinder. Hast du verstanden? Wenn du tust, wie wir sagen dir, dann sie werden leben!«
»Ich werde tun, was ihr von mir verlangt. Bitte verschont meine Familie. Ich verspreche, dass ich gehorchen werde«, winselte der Ortsvorsteher und fing erneut an zu weinen.
»Du nehmen jetzt Pferd und reiten zu Haus Huang! Los!«, knurrte der Schamane und die Orks führten den Gefangenen wieder aus dem Zelt ihres Kriegsherren heraus.

»Man sieht ihnen ihre Angst an!«, knurrte Zugrakk und stierte grimmig auf das manchinische Heer, das sich der riesigen Orkhorde im Westen der Provinz Dathong in den Weg zu stellen versuchte. Es waren vielleicht 40000 Fußsoldaten und etwa 5000 Reiter. Das schätzte Grimzhag jedenfalls.
»Wir schlagen sie in Massen tot, doch es kommen immer noch welche«, raunzte er und sah zu seinen Leibwächtern herüber.
»Es sind viele Bauern unter ihnen, die der Menschlingskaiser aufgestellt hat, weil er kaum noch echte Soldaten in diesem Gebiet finden kann«, höhnte ein hünenhafter Gnoggreiter.
»Sollen sie ruhig alle kommen. Umso schneller sind sie tot!«, kommentierte Zugrakk die Angelegenheit. Dann stieß er ein abfälliges Grunzen aus.
»Wartet noch, bis sie näher gekommen sind. Unsere Gnoggreiter sind den Reitern der Menschlinge zahlenmäßig weit überlegen und sollen sich zunächst nur darauf konzentrieren, die berittenen Manchinen aufzureiben. Dann werden sie die

Menschlinge zu Fuß an den Flanken angreifen. Lasst ihnen wie immer einen Fluchtweg, damit sich ihre Formation schneller auflöst und sie nicht bis zum letzten Mann kämpfen«, erklärte Grimzhag seinen Hordenführern, die kurz darauf zu ihren Rotten zurückkehrten.

Plötzlich fuhr ein lautes Raunen durch die Orkhorde. Zugrakk deutete mit einem nervösen Schnaufen auf einige Dutzend Zauberer der Manchinen, die sich vor dem feindlichen Heer aufstellten und ihre Arme in die Luft warfen. Ihre durchdringenden Stimmen schallten bis zu den Grünhäuten herüber, die für einen Moment verängstigt wirkten.

»Sie verfluchen uns und rufen ihre Götter um Hilfe an. Ich habe gehört, dass die manchinischen Magier die Kraft haben, die Gedanken ihrer Feinde zu kontrollieren und ihnen die Seelen aus den Körpern zu saugen«, sagte ein grauäugiger Hordenführer und wandte sich hilfesuchend an Grimzhag.

»Goffrukk hält uns in seinen Klauen. Er wird die Götter der Menschlinge mit seiner Keule zu Boden schlagen«, schnaubte Zugrakk.

Sein bester Freund ignorierte das Geschwätz seiner Krieger und brüllte: »Cuglakk!«

Der alte Schamane, das Sprachrohr der Orkgötter, und eine Reihe weiterer Geistesbegabter bahnten sich ihren Weg durch die Rotten der Grünhäute und stellten sich unter ohrenbetäubendem Jubel vor der Horde auf. Cuglakk hob seinen knorrigen Stab und rief Goffrukk um Hilfe an. Ein grünlicher Nebel quoll unter seinem Gewand hervor, während die Horde vor Begeisterung zu schreien begann.

Die Magier beider Seiten veranstalteten schließlich ein Duell und überschütteten sich gegenseitig mit den unsichtbaren Kräften, die ihnen ihre Götter geschenkt hatten. Im Gegensatz zu den verunsichert wirkenden Manchinen, bebte die Orkhorde jedoch Dank Cuglakks Anwesenheit vor Zuversicht und Kampfeswut, als sie von Goffrukks Willen erfasst wurde. Brüllend und aufstampfend steigerten sich die Krieger in einen Zustand wilder Raserei hinein, während Cuglakk und die anderen Schamanen wie die Wahnsinnigen kreischten und tanzten.

Schließlich ritt Grimzhag vor seiner Armee auf und ab, schwang sein blitzendes Schwert und stieß damit immer wieder in die Luft.

»Ich bin Goffrukks Faust! Wir sind Goffrukks Faust!«, donnerte seine gutturale Stimme über das Schlachtfeld.
»Goffrukks Faust! Goffrukks Faust! Woooah! Woaaah!«, antwortete die Horde und Zehntausende von Kriegern schlugen ihre Waffen und Schilde aneinander.
In einiger Entfernung stellten sich derweil die manchinischen Bogen- und Armbrustschützen auf. Fahnen wurden geschwenkt und Hörner geblasen, dann formierten sich die Fußtruppen und Reiter.
Grimzhag kehrte zu seinen Leibwächtern zurück, als schon der erste Pfeilhagel vom Himmel kam und auf die Grünhäute einprasselte.
»Die Gnoggreiter sollen in Angriffsposition gehen! Gib das Signal!«, befahl Grimzhag einem seiner Hordenführer und dieser gab die Anweisung weiter.
»Woooah!«, brüllte der Orkkönig, warf die Arme in die Höhe und schickte seine Horde in den Kampf.
Tausende berittene Orks stürmten auf die Manchinen zu und zahllose Ork- und Goblinkrieger zu Fuß folgten ihnen, auf breiter Front über das Schlachtfeld rennend. Zuletzt griffen die wenigen Trolle an, welche nach den letzten Kämpfen und Belagerungen noch am Leben waren. Die knurrenden Bestien schwangen riesige Äxte und stachelbewehrte Keulen. Mit unheimlichem Getöse stampften sie den Grünhäuten hinterher.
Grimzhag, Zugrakk und mehrere Hundert berittene Leibwächter rasten so schnell sie konnten in Richtung der manchinischen Kavallerie, die nun ebenfalls auf sie zuhielt. Es dauerte nur noch einen kurzen Augenblick, dann prallten die beiden Heere aufeinander und die Schlacht begann.
Etwa 45000 Menschen trafen auf über 80000 Grünhäute, die inzwischen auf dem Schlachtfeld zu Hause waren. Es war ein ungleicher Kampf, der schon bald in ein weiteres Gemetzel ausartete. Grimzhag fletschte die Zähne und brach auf seinem gepanzerten Gnogg durch die Reihen der Manchinen, wild um sich schlagend und aus vollem Halse brüllend.
Kaum einer der Menschen sollte am Ende dieses blutigen Tages die Walstatt noch lebend verlassen. Was als Kampf zweier Heere begonnen hatte, endete wieder einmal in einer grausamen Treibjagd und dem massenhaften Abschlachten der unterlegenen Gegner. Grimzhags Armee, die von ihm zu einer tödlichen Waffe

geschmiedet worden war, errang einen weiteren Sieg und stieß am folgenden Tag bis ins Herz der Provinz Dathong vor.

Die Augen des Himmelskaisers richteten sich auf die Landkarte seines Imperiums, die vor ihm auf dem Schreibtisch lag. Mit Entsetzen hatte er soeben die Nachricht aufgenommen, dass die grünhäutigen Invasoren über 40000 seiner Soldaten niedergemacht hatten und nun ungehindert durch die Provinz Dathong zogen.
»Ihr müsst Eure Truppen aus dem Süden abziehen und alles zusammenrufen, was wir noch haben, sonst stehen die Orks irgendwann tatsächlich vor den Toren Kaifengs, Majestät. Vergesst das Haus Huang! Diese grausamen Horden aus der Steppe sind wesentlich gefährlicher! Seht Ihr denn nicht, was sie unserem Volk bereits angetan haben?«, mahnte ein hoher Beamter und redete weiter auf den verstörten Kaiser ein.
»Ich soll Fürst Fushang einfach ignorieren und alle meine Heere gegen die Orks schicken?«, stammelte der Imperator.
»Göttlicher, es gibt keinen anderen Ausweg mehr!«, rief ein anderer Berater des Monarchen. »Diese Grünhäute belagern Onlu und werden die Stadt bald eingenommen haben. Und eine weitere Horde marschiert durch Dathong – direkt auf Kaifeng zu. Wenn sich die beiden Orkarmeen vereinen, dann stehen mehr als 200000 feindliche Krieger vor unseren Mauern! Sicherlich sogar noch mehr, denn seit unsere nördlichen Streitkräfte vernichtet sind, strömen täglich mehr und mehr Orks und Goblins aus den Steppen in unser Reich. Sogar die menschlichen Reiternomaden folgen ihnen, um bei uns zu plündern und zu morden. Die Große Mauer ist durchbrochen und kann diese Horden nicht mehr zurückhalten. Ihr müsst endlich etwas tun!«
Yuan-Han III. griff sich japsend an die Kehle, für einen Augenblick schien er völlig die Fassung zu verlieren. Seine blauen Augen starrten die Berater und Würdenträger, welche selbst hilflos wirkten, voller Schrecken an. Dann stieß er einen lauten Schrei aus und fegte die Landkarte von seinem Schreibtisch.
»Das Haus Huang wird sich des ganzen Südens von Manchin bemächtigen, wenn ich jetzt meine Soldaten abziehe. Ich kann das einfach nicht verantworten!«, schrie der Kaiser.

»Ihr musst es riskieren. Seht Ihr denn nicht, dass die Orks ganze Provinzen verwüsten und unser Volk dort von der Vernichtung bedroht ist? Es sind Dämonen, Bestien, die vor keiner Grausamkeit zurückschrecken und kein Mitleid kennen. Allerdings wissen sie zu kämpfen und haben uns schon mehr wertvolle Soldaten gekostet, als es das Haus Huang jemals vermocht hätte. Ich flehe Euch an, Sohn des Himmels, Ihr müsst jetzt alle Streitkräfte im Herzen des Reiches zusammenziehen und die Grünhäute zurückschlagen«, beschwor ihn der Mandarin der Provinz Dathong.

Der Imperator rang erneut nach Luft. Erschöpft sank er schließlich in seinem Stuhl zusammen. Noch immer weigerte sich sein Verstand, die Orks als so gefährlich anzuerkennen, wie sie inzwischen waren.

»Bei den Göttern! Wer ist dieser König, der die Grünhäute anführt? Das kann doch kein gewöhnlicher Ork sein? Welche schwarze Magie ist da im Spiel?«, stöhnte er.

»Das kann niemand sagen, Erhabener. Aber es ist eine Tatsache, dass die Orks bei weitem schlimmer als das Haus Huang sind. Unsere Heere sind groß, aber trotz allem haben wir nicht unendlich viele, gut ausgebildete Soldaten.

Ihr seht doch, wie es den Armeen ergangen ist, die wir mit bewaffneten Bauern aufstocken mussten. Die Grünhäute haben sie fast gänzlich vernichtet. Eure südlichen Truppen bestehen jedoch noch aus erfahrenen Soldaten und diese müssen dringend gegen die Orks auf das Schlachtfeld geführt werden, sonst droht dem Reich eine furchtbare Katastrophe«, antwortete ein verzweifelter Würdenträger.

»Sie…sie werden Kaifeng niemals erreichen. Das ist völlig unmöglich …«, stotterte der Kaiser.

»Doch! Wenn Ihr nicht schnellstens ein großes Heer aufstellt und alle Truppen zusammenruft, dann werden sie bald vor unseren Toren stehen. Der Norden Manchins und der Südwesten sind diesen Barbaren bereits schutzlos ausgeliefert und überall hinterlassen sie nur Tod und Zerstörung. Dieser Grimzhag versucht, sämtliche Menschen in die Gebiete südlich des Jadeflusses zu vertreiben. Wer sich seinen Befehlen verweigert, den lässt er töten«, erklärte einer der Beamten.

»Will dieser verrückte Mörder den Norden von Manchin etwa für sein Volk erobern? Nein! Das ist vollkommen absurd! Ich kann das einfach nicht glauben! Keine Macht der Welt ist dazu in der Lage. Und schon gar keine Grünhäute«, kreischte der Imperator, endgültig die Nerven verlierend.

Yuan-Han III. keuchte laut vor Aufregung und stierte anschließend schweigend auf die Tischplatte. Das war zu viel für seinen Verstand und er weigerte sich, den Worten seines Beraters Glauben zu schenken.

Dieser kniete sich neben den Sohn des Himmels und richtete seinen Blick demütig zu Boden. Mit bebender Stimme sprach er: »Allmächtiger, die Zeit drängt. Ihr müsst endlich einsehen, dass wir diese schrecklichen Grünhäute nur noch aufhalten können, wenn wir alle unsere Truppen im Herzen des Reiches versammeln. So schwer es auch zu begreifen ist – diese Orks führen uns an den Rand unserer Kräfte.«

Goffrukke Tumal

Die Tür öffnete sich und zwei Soldaten in eisernen Schuppenpanzern und mit großen Tellerhelmen auf den Köpfen führten einen verängstigten und vollkommen erschöpften Mann hinein. Es war der Ortsvorsteher, den Grimzhags Orks gefangengenommen und zu Fürst Fushang, dem Oberhaupt des Adelshauses Huang, geschickt hatten. Die Hände der heruntergekommenen Gestalt umklammerten eine kleine Pergamentrolle.

Fushang sah auf den fremden Mann herab, der ihn seinerseits flehend anstarrte und sich sofort vor ihm auf den Boden warf.

»Mächtiger Fürst, ich habe eine wichtige Nachricht für Euch«, stammelte der Ortsvorsteher und wagte nicht aufzusehen.

Das Oberhaupt der Huang nickte seinen Soldaten zu und diese verließen den Raum wieder. Dann befahl er seinem abgekämpften Landsmann aus dem Westen Manchins, sich zu erheben.

»Was hast du mir zu berichten?«, fragte Fushang mit ausdrucksloser Miene.

Der Bote richtete sich leise keuchend auf, dann überreichte er dem Fürsten die Pergamentrolle. Dieser nahm sie wortlos entgegen und rollte sie auseinander, um sie zu lesen.

Einen Augenblick später winkte er den Ortsvorsteher zu sich und musterte ihn von oben bis unten. Im Gegensatz zu Fürst Fushang, einer hochgewachsenen, aristokratisch wirkenden Erscheinung mit schmalem Gesicht, wachen blauen Augen und auffällig hohen Wangenknochen, wirkte der Kurier wie das versammelte Elend der Welt selbst.

Schrammen und Narben durchzogen sein breites Gesicht und seine schmutzigen, zerrissenen Kleider stanken nach Schweiß und Mist.

»Ist diese Nachricht tatsächlich von dem König der Orks geschrieben worden oder versucht mich Yuan-Han III. zu überlisten?«, fragte Fushang drohend.

Der Ortsvorsteher fiel erneut auf die Knie und wimmerte: »Ich schwöre es beim Leben meiner Kinder, die die Grünhäute als Geiseln genommen haben, Exzellenz. Diese Zeilen stammen von König Grimzhag. Bitte glaubt mir, verehrter Fürst.«

»Du wirst ein Gefangener meines Hauses bleiben, bis ich weiß, ob du die Wahrheit gesprochen hast«, sagte der Fürst und rief die beiden Soldaten wieder herbei.
Sein unfreiwillig gekommener Gast riss die Augen auf und fing laut an zu klagen und zu weinen, doch den Adeligen kümmerte sein Schicksal nicht. So zerrten ihn die beiden Wachen einfach aus dem Raum und schlossen dann die Tür hinter der bedauernswerten Gestalt, deren Gejammer durch die Residenz des Fürsten am Stadtrand von Tsiobe hallte.
Schließlich setzte sich Fushang in einen Sessel und las die seltsame Botschaft noch einmal in aller Ruhe, um dann zufrieden in sich hineinzulächeln. Siegesgewiss reckte er die Faust in die Höhe, nachdem er sich wieder von seinem Platz erhoben hatte und grinste bis über beide Ohren.
»Das wird alles für mich verändern! Ha! Dieser Orkkönig ist ein Geschenk des Himmels«, stieß er aus.
Fushang ging zum Fenster und sah hinaus auf die zahllosen Häuserdächer von Tsiobe, einer Hochburg der Rebellen, die im strahlenden Schein der Mittagssonne leuchteten. Immer wieder lächelte in sich hinein und sagte dann leise zu sich selbst: »Das wird dem Kaiser das Genick brechen. Jetzt wendet sich das Blatt, Yuan-Han!«

Die Horde hatte ihr Lager inmitten der zertrampelten und verwüsteten Reisfelder der Manchinen aufgeschlagen. Überall zwischen den Zelten brannten Lagerfeuer, um welche die Ork- und Goblinkrieger dicht gedrängt hockten. Der Geruch von gegrilltem Fleisch stieg Grimzhag in die Nase und für einen Moment hielt der hünenhafte Orkkönig inne, um sich hungrig über die Lippen zu lecken. Neben ihm stand Cuglakk und schielte schmunzelnd zu ihm herüber.
»Was hat der Grauäugige denn jetzt vor? Will er ganz Antariksa von den Menschlingen säubern?«, fragte der Weise mit einem ironischen Kichern.
Der junge Brüller blickte auf den hutzeligen Schamanen herunter und stieß ein kaum hörbares Würgen aus.
»Nein, Weiser, wir ziehen weiter bis nach Kaifeng und erobern die manchinische Hauptstadt«, erwiderte Grimzhag.

»Kaifeng will er erobern, der verrückte Häuptling mit der großen Hybris. Das amüsiert den alten Cuglakk. Ja, ja!«
»Wir können es schaffen, Schamane. Warum zweifelt Ihr noch immer an unseren Fähigkeiten? Seht doch, wie oft wir die Menschlinge schon besiegt haben.«
Mit einem ungehaltenen Knurren unterbrach der Geistesbegabte den Heerführer, hob die knochige Klaue und richtete den dürren Zeigefinger auf Grimzhag.
»Will nicht angezweifelt werden, der Grauaugenkönig. Denkt sich, dass er schon gewonnen hat, wie? Hat er aber noch lange nicht und wird es auch nicht. Hat bisher nur Glück gehabt, aber damit ist`s bald aus. Sollte besser vorsichtig sein und die Götter mit seiner Überheblichkeit nicht gegen sich aufbringen«, brummelte der faltige Altork und kratzte sich an seinem kahlen, grünen Schädel.
»Ich fordere das Land bis zum Jadefluss. Die Menschlinge werden dieses Gebiet verlassen oder sterben. Wenn ich dieses Ziel erreicht habe, dann werde ich den Krieg beenden«, erwiderte der Mazaukhäuptling entschlossen.
»Manchin bis zum Jadefluss? Den gesamten Norden dieses Reiches?« Cuglakk schnaufte ungläubig. Seine lilafarbene Zunge fiel ihm aus dem fast zahnlosen Maul.
»Ja, so ist es, Weiser. Ich will die Menschlinge nicht beherrschen. Aber ich will ihr Land – unser altes Land!«
»Ich verstehe, Grauauge. Er rechtfertigt seinen Krieg mit dem Reich von Gashgroth. Wie klug er doch ist, der kleine Brüller …«, murmelte Cuglakk nachdenklich.
Grimzhag erwiderte nichts darauf und starrte lediglich an dem alten Ork vorbei. Die um ihn herum sitzenden Krieger beobachteten den Kriegsherren und den greisen Schamanen voller Bewunderung, sämtliche Gespräche waren verstummt. Schließlich winkte der Weise ab und würgte laut vor sich hin, immer wieder, seinen Stab in die weiche Erde zu seinen Füßen bohrend.
»Wenn er das tatsächlich schafft, dann glaube selbst ich an den Wiederaufstieg unseres Volkes. Aber das ist unmöglich. Kaifeng kann er nicht erobern, Manchin wird er niemals besiegen können«, meinte Cuglakk.
Der junge Orkkönig räusperte sich verärgert. »Es gibt ohnehin kein Zurück mehr, Schamane. Das wisst Ihr genau so gut wie ich. Manchin bis zum Jadefluss zu

erobern ist allerdings nicht unmöglich. Und dass wir die Armeen der Menschlinge besiegen können, haben wir nun schon mehrfach bewiesen, oder etwa nicht?«
»Er soll nicht größenwahnsinnig werden. Immer bescheiden bleiben und immer alles genau planen. So wie er es bisher auch getan hat, der kluge Jungork. Das rät ihm der alte Cuglakk!«, bemerkte dieser, wobei er bekräftigend aufstampfte.

Von der Arroganz des Imperators war nicht mehr viel übrig geblieben. Verunsichert und in sich zusammengefallen saß der Göttliche auf seinem Thron und sah auf Zaydan Shargut herab. Der berbische Kaufmann, der inzwischen zum Sprachrohr der Händler in Manchin geworden war, musste sich zurückhalten, nicht schallend zu lachen, als er den Kaiser betrachtete. Um Yuan-Han III. herum standen vier Würdenträger, welche ebenfalls unsicher umherblickten.
»Was kann ich für Euch tun, Sprecher der vereinigten Kaufleute?«, wollte der Kaiser wissen. Diesmal sprach er selbst und ignorierte sämtliche Rituale und Traditionen.
Zaydan verbeugte sich. Er erwiderte: »Eure Exzellenz, wir möchten Euch unsere Hilfe anbieten. Die Grünhäute ziehen mordend und plündernd durch die Lande und wir sind alle von diesen grausamen Bestien bedroht. Deshalb haben wir Kaufleute uns entschlossen, das Imperium und Euch nicht im Stich zu lassen.«
»Wie wollt ihr uns helfen?«, fragte der Kaiser.
»Naja, es ist ja kein großes Geheimnis, dass die Staatskasse des Imperium beständig leer ist, Sohn des Himmels«, sprach Zaydan und konnte sich ein freches Grinsen nicht verkneifen. »Mit anderen Worten: Jetzt, wo die nördlichen Streitkräfte des Reiches vollständig von den Orks vernichtet worden sind, möchten wir Euch finanziell unter die Arme greifen, damit Ihr eine neue Armee aufstellen könnt.«
»Das ist sehr löblich von Euch, Zaydan Shargut«, antwortete der Imperator.
»Wie hoch muss die Summe sein, die Ihr benötigt, um ein neues Heer gegen die Grünhäute aufzustellen?«, fragte der Berbianer.
Einer der Würdenträger schaltete sich ein und rief: »Manchin hat noch genug Soldaten, Kaufmann! Wir brauchen Euer Gold nicht!«

»Seid still, Te-Gong!«, herrschte ihn Yuan-Han III. an. »Wir sind für jede Art der finanziellen Unterstützung dankbar.«
»Ein Heer muss ernährt und ausgerüstet werden. Das alles verschlingt Gold, Eure Majestät. Wir werden Euch fünf Millionen Goldstücke zur Verfügung stellen«, erklärte Zaydan forsch.
»Ihr wollt so viel Gold spenden, um dem Imperium in dieser schwierigen Zeit unter die Arme zu greifen, Berbianer? Das ist ja sehr zuvorkommend«, bemerkte ein kaiserlicher Beamter mit zynischem Unterton.
Shargut funkelte den Mann mit seinen dunklen Augen an und gab forsch zurück: »Nicht spenden! Leihen!«
»So viel zu der ehrlichen Hilfe dieser Händler!«, stieß der Würdenträger aus.
»Wir leihen Euch fünf Millionen Goldstücke, Kaiser. Mit einem Zinssatz von 80%. Weiterhin habe ich hier eine Liste mit Privilegien und steuerlichen Vergünstigungen, die wir Kaufleute aus Berbia verwirklicht sehen wollen«, sagte Zaydan und zog ein zusammengerolltes Stück Pergament aus der Tasche.
Der Imperator und die ihn umgebenden Würdenträger waren von einer derartigen Dreistigkeit vollkommen überrascht. Für einen Moment fehlten ihnen die Worte.
»Ihr solltet diesem frechen Hund sofort den Kopf abschlagen lassen!«, hörte Shargut einen der Beamten in des Kaisers Ohr zischeln.
»Fünf Millionen Goldstücke zu 80% Zinsen! Ich werde die Summe auftreiben und sie Euch zukommen lassen. Zudem diese Privilegien!«, rief der Händler und fuchtelte mit der Pergamentrolle herum.
»Ihr wagt es, mit dem Himmlischen zu feilschen wie mit einem Eurer betrügerischen Landsleute!«, kreischte ein Würdenträger dazwischen, doch der Kaiser befahl ihm zu schweigen.
»Viele der armen Händler werden ihre letzten Goldstücke hergeben, damit wir eine derart hohe Summe für Euch aufbieten können, Manchinenkaiser! Die Zerstörung von Kin-Weig hat zahlreiche Kaufleute ruiniert. Und dann schreien mich Eure Diener an und beschimpfen mich? Nun, ich kann auch gehen und dann gibt es kein Gold. Wie Ihr wünscht, Göttlicher!«, knurrte Zaydan.
In diesem Augenblick erhob sich Yuan-Han III. von seinem Thron und blickte betreten zu Boden. Die kaiserlichen Beamten musterten ihren Monarchen mit

nicht zu übersehender Verachtung, denn nun war er auf dem Weg, sich vollkommen zu erniedrigen.
»Ich nehme das Angebot an, Zaydan Shargut. Bitte besorgt mir das Gold! Manchin hat es dringend nötig …«, sprach der Sohn des Himmels, der längst aus allen Wolken gefallen war.

Nicht alle Generäle, die Fürst Fushang die Treue geschworen hatten, waren von den neuen Plänen ihres Herrn begeistert. Einige äußerten sogar offenen Protest und waren äußerst missgestimmt.
»Ihr wollt Euch mit den Grünhäuten verbünden? Das kann nicht Euer Ernst sein, Herr«, stieß einer der Männer aus und sah Fushang entsetzt an.
»Das habe ich auch so nicht gesagt, General Mo-Lang«, gab dieser zurück.
»Diese verfluchten Orks wüten wie die Bestien jenseits des Jadeflusses und schlachten unsere Landsleute in Massen ab. Und Ihr wollt dieser Brut die Hand reichen und mit ihnen gemeinsame Sache machen? Da werde ich nicht mitmachen!«, schrie ein anderer Offizier dazwischen.
Das Oberhaupt des rebellischen Adelshauses bat um Ruhe und sprach: »Ich habe zu keinem Zeitpunkt gesagt, dass wir uns mit den Orks verbündeten sollen. Dieser verrückte Gedanke liegt mir fern. Es ist mir außerdem wohl bewusst, was dieser Grimzhag bereits an Gräueltaten verbrochen hat. Dennoch ist der Einfall der Fremden eine große Chance für unser Haus, die Macht des Kaisers zu brechen. Es ist unsere einzige Chance, um genau zu sein. Anders werden wir nicht überleben.«
»Und wenn wir Yuan-Han III. um einen Waffenstillstand bitten und ihm sogar unsere Hilfe gegen das grünhäutige Pack zusagen?«, schlug General Mo-Lang vor.
Fushang schüttelte den Kopf. »Nein, der Imperator hat jede Verhandlung abgelehnt und er wird auch weiterhin stur bleiben. Wenn er jedoch die Orks abwehrt, dann wird er sich anschließend uns zuwenden und von unserem Haus nichts mehr übrig lassen. Jetzt können wir uns allerdings erst einmal erholen und neue Kräfte sammeln, um zumindest im Süden von Manchin die Macht zu übernehmen.«
»Wir sollen also Manchin bis zum Jadefluss bekommen, wie?«, knurrte einer der Hauptleute empört.
»So hat es uns dieser Orkkönig vorgeschlagen«, erwiderte der Fürst.

»Und wir sollen mit einer schmutzigen Grünhaut um unser Vaterland feilschen, Herr? Wollt Ihr das wirklich?« General Mo-Lang widerte allein ein derartiger Gedanke an.

»Dann sagt mir, welche Alternative wir haben?«, brüllte Fushang wütend.

Die versammelten Heerführer des Hauses Huang redeten wild durcheinander und für einen Moment schwoll der Lärmpegel so stark an, dass dem Fürsten die Ohren schmerzten.

»Yuan-Han III. allein ist der Schuldige an dieser furchtbaren Lage, in der sich Manchin derzeit befindet. Hätte er uns die Unabhängigkeit zugesichert, dann wäre es niemals zu einem Konflikt zwischen den Han und den Huang gekommen. Jetzt ist aber alles zu spät. Der Kaiser wird uns vernichten, wenn wir nicht bald zum Gegenangriff übergehen. Und diesmal haben wir eine echte Chance, denn die Armeen unseres Feindes sind geschwächt und stehen gegen die Orks auf dem Schlachtfeld. Es bleibt uns daher keine andere Möglichkeit, als zunächst auf das Angebot des fremden Kriegsherren einzugehen«, meinte der Fürst.

»Die Worte einer Grünhaut sind so viel wert wie ein toter Fisch, Herr. Das wisst Ihr genau so gut wie ich«, wetterte einer von Fushangs Heerführern.

Der stechende Blick seines Herrn traf ihn schon in der nächsten Sekunde wie ein durch die Luft rasender Armbrustbolzen.

»Ich habe hier das Oberkommando und letztendlich entscheide nur ich, wie wir vorgehen werden. Wie ich bereits erwähnt habe, sehe ich keine andere Alternative, als sich mit den Grünhäuten zu arrangieren oder zumindest die für den Kaiser unglückliche Lage zu unseren Gunsten auszunutzen«, herrschte ihn Fushang an und hob drohend den Zeigefinger.

»Ich wollte Eure Anweisungen auch nicht in Frage stellen …«, antwortete der Offizier kleinlaut, um sich dann selbst zu unterbrechen.

»Keiner von euch soll glauben, dass ich auch nur die geringste Sympathie für diesen grünhäutigen Steppenabschaum habe, was jedoch nichts daran ändert, dass uns die Invasion dieses Grimzhag in dieser Phase des Bürgerkrieges gelegen kommt. Oder möchte das einer von euch abstreiten? Wir sind fast am Ende gewesen, als dieser Despot mit seinen Horden plötzlich in Manchin eingefallen ist

und uns den Hals gerettet hat. Das ist eine Tatsache, die man einfach nicht ableugnen kann!«
Das Gerede der Generäle verstummte. Lediglich Mo-Lang wagte es, überhaupt noch etwas zu sagen. Mürrisch sah er die anderen an und kam dann einen großen Schritt auf den Fürsten zu.
»Gerissen ist dieser grünhäutige Hund. Das muss man ihm lassen. Offenbar wusste er im Vorfeld seines Angriffes besser über die Verhältnisse in Manchin Bescheid als wir dachten. Wie klug er es doch versteht, Yuan-Han und Euch gegeneinander auszuspielen. Und im gleichen Atemzug reißt er sich fast die Hälfte unseres Landes unter den Nagel.«
Fushang schnaufte verärgert. »Ja, das mag richtig sein, General, aber dieser Orkkönig hat sein Ziel noch lange nicht erreicht und ich kann es mir auch kaum vorstellen, dass er mit seiner Horde jemals bis nach Kaifeng kommen wird.
Dennoch dient uns sein Angriff, da er unseren Feind schwächt und uns wieder Luft zum Atmen gibt. Daher wäre es schlichtweg dumm, diese Situation nicht für unsere Zwecke auszunutzen.«

Die Nacht war über die Verbotene Stadt im Zentrum von Kaifeng gekommen und Yuan-Han III. lief mit seinem Vertrauten Lan-Hung durch die vom Fackelschein erleuchteten Korridore des Inneren Palastes. In diesen Stunden achtete der Sohn des Himmels längst nicht mehr auf die 100 Schritte, die er an einem einzigen Tag nur gehen sollte. Heute waren es bereits viele Hundert gewesen, denn der Imperator lief seit den frühen Morgenstunden durch die endlosen Gänge seiner riesenhaften Residenz. Sorgen und Ängste raubten ihm den Schlaf und es wurde immer schlimmer.
Die beiden Orkhorden näherten sich unbeirrt seiner Hauptstadt. Eine Vorstellung, die für den manchinischen Kaiser kaum zu begreifen war, was nichts daran änderte, dass sie der bitteren Realität entsprach.
»Ich habe angeordnet, dass der größte Teil unserer Truppen in der Provinz Paodong zusammengezogen werden soll. Auch sämtliche Streitkräfte aus den südlichen Provinzen, die sich mit dem Heer des Hauses Huang im Kampf befunden haben. So wie Ihr es befohlen habt, Göttlicher«, sagte Lan-Hung.

Der Imperator lief ein wenig voraus und murmelte leise vor sich hin. Dann blieb er stehen, strich sich sein langes Gewand glatt und sah seinen Berater mit leeren Augen an.
»Ja!«, antwortete er nur.
»Die Huang waren so gut wie besiegt, als diese verfluchten Orks über unser Land hergefallen sind. Jetzt werden sie sich wieder erholen, Majestät. Aber so lange wir die Grünhäute nicht zurückgeschlagen haben, gibt es keine andere Möglichkeit für uns.«
»Ich werde den Oberbefehl über die Palastwache und die kaiserliche Garnison von Kaifeng meinem Sohn Song-Han übertragen«, bemerkte der Imperator.
»Was wollt Ihr damit sagen, Majestät?«, wunderte sich Lan-Hung.
»Ich kann all die Aufregung nicht mehr länger ertragen, zudem fühle ich mich in Kaifeng auch nicht mehr sicher. Diese Orks kommen immer näher und ich mache mir große Sorgen, dass sie es irgendwann doch schaffen könnten, bis zu unserer Hauptstadt vorzudringen«, stammelte der Monarch verstört.
»Ich verstehe nicht, was Ihr mir sagen wollt«, gestand Lan-Hung.
»Die Provinz Paodong ist doch ein sicheres Gebiet, nicht wahr?«, kam zurück.
»Ja, noch sind die Grünhäute dort nicht eingefallen und wenn erst unsere Hauptstreitmacht in Paodong versammelt ist, dann werden wir sie endlich aufhalten, Majestät.«
»Dann können mich unsere Truppen dort schützen, oder?«, fragte Yuan-Han III. verstockt.
Sein Berater ging einen Schritt zurück und riss die Augen auf. »Wollt Ihr Kaifeng etwa verlassen, Majestät? Die Hauptstadt des Reiches?«
Der Himmelskaiser richtete seinen Blick beschämt auf den Boden und antwortete nicht auf diese Frage. Jetzt war auch noch der letzte Rest seiner angeblichen Göttlichkeit wie ein Häufchen Schnee in der Sonne zerschmolzen. Die tiefsitzende Angst des Monarchen war in diesem Augenblick deutlicher als jemals zuvor an die Oberfläche gekrochen und sein hilfloses Schweigen sprach Bände.
»Ihr wollt also Kaifeng verlassen, Allmächtiger?«, hakte Lan-Hung nach.

»Ich habe mich entschlossen, nach Chengpao zu gehen und dort zu warten, bis die Grünhäute von unserer Armee vernichtet worden sind. Ja, Lan-Hung, genau das habe ich vor. Ihr dürft mich begleiten«, gestand der Herrscher.
»Aber Majestät, was werden Eure Soldaten sagen, wenn Ihr die Hauptstadt des Reiches einfach verlasst?«
»Bin ich vielleicht ein Soldat, Lan-Hung? Soll ich vielleicht selbst gegen diese Bestien kämpfen?«, herrschte der Kaiser seinen Diener an.
»Natürlich nicht, Göttlicher! Das wäre einem Sohn des Himmels nicht würdig!«, erwiderte der Berater und seine Stimme trug einen Hauch von Sarkasmus.
Yuan-Han III. bog in einen weiteren langen Korridor ein, der mit zahlreichen Keramikstatuen geschmückt war. Er vermied es, seinem Vertrauten direkt in die Augen zu sehen und schämte sich ganz offensichtlich wegen seiner Feigheit. Dennoch hatte er bereits tief im Inneren beschlossen, die Hauptstadt heimlich zu verlassen und seinem einzigen Sohn das Kommando über die kaiserliche Garnison zu übergeben. Lan-Hung lief ihm wortlos hinterher, während er seinen Herrn mit stiller Verachtung musterte.
»Song-Han wird Kaifeng verteidigen, falls die Orks tatsächlich bis hierhin vordringen. Ich werde noch heute Nacht nach Chengpao reiten. Ihr dürft mich begleiten, wenn Ihr möchtet, mein treuer Lan-Hung«, sprach der Kaiser.
Sein Diener blieb mitten auf dem Gang stehen und antwortete mit verächtlicher Miene: »Göttlicher Sohn des Himmels, Kaifeng ist die Hauptstadt des Reiches von Manchin. Ich bin hier geboren und aufgewachsen. Und ich werde hier auch sterben, wenn es die Götter verlangen. Reist alleine nach Chengpao und lasst mich hier zurück. Ich werde Eurem Sohn morgen die Nachricht überbringen, dass ihm sein Vater alle Verantwortung überlassen hat. Darf ich mich jetzt in mein Gemach zurückziehen, Majestät?«
Yuan-Han III. nickte verhalten und wandte seinen Blick dann wieder von seinem Vertrauten ab. Ohne noch etwas zu sagen, ging der Sohn des Himmels den langen Gang hinunter, öffnete eine Tür und verriegelte sie dann hinter sich. Lan-Hung starrte ihm nach und schüttelte angewidert den Kopf.

»Nogul Gashgrothe Umak. Wergh attassa! Truba Goffrukke Tumal, truba Grimzhaga Seza Omboggea!«, rief Cuglakk und warf seine dürren Arme in die Höhe. Der alte Schamane verdrehte die Augen, während grünliche Nebelschwaden unter seinem langen Umhang hervorstiegen.

»Das Reich von Gashgroth! Es entstehe erneut! Durch die Faust des Goffrukk, durch den Göttersohn Grimzhag!« Diese Worte wiederholte der Geistesbegabte wieder und wieder, wobei er vor der versammelten Horde in magischer Ekstase zusammenzuckte und durchdringend kreischte.

Die unzähligen Krieger, welche dem Sprachrohr der Götter voller Ehrfurcht zusahen, antworteten mit einem lauten Raunen, denn genau in diesem Moment kommunizierte der mächtige Zauberer mit dem orkischen Kriegsgott selbst.

»Ja, allmächtiger Goffrukk! Ich höre deine Stimme klar und deutlich!«, stieß Cuglakk hervor und umklammerte seinen Schamanenstab. »Grimzhag soll die Horde in die größte aller Schlachten führen und die Menschlinge zerstampfen. Du gibst deinen Kindern deinen Segen, Fürst des Krieges! Du hast uns deine Faust geschickt, um Manchin zu zerschmettern. Goffrukke Tumal, truba Grimzhaga Seza Omboggea!«

Cuglakk verzog sein von zahllosen Runzeln bedecktes Gesicht zu einer irren Grimasse, als sein Geist von der Kraft der Höheren durchgeschüttelt wurde. Schließlich sank der Weise zu Boden und brabbelte nur noch leise vor sich hin, bis er endlich vor lauter Erschöpfung reglos auf dem Rücken liegen blieb.

Grimzhag betrachtete das aufregende Schauspiel ohne irgendeine Gefühlsregung. Neben ihm brüllte sich sein Freund Zugrakk die Seele aus dem Leib, als die riesige Horde immer wieder »Goffrukke Tumal! Goffrukke Tumal!« schrie. Banner wurden geschwungen und Trommeln geschlagen – bis auf den letzten Ork bejubelte die Masse ihren Anführer, den mächtigen Kriegsherrn aus der Steppe, der die Heere Manchins in den blutgetränkten Staub getreten hatte.

»Goffrukk hat dich zu seiner Faust ernannt, Grimzhag! Ich freue mich so für dich!«, rief Zugrakk. Er begann vor lauter Freude zu fiepen. Dann umarmte er den Häuptling und drückte ihn fest an sich.

»Danke!«, gab Grimzhag lediglich leise zurück.

»Ich danke den Göttern, dass ich für dich kämpfen, töten und sterben darf! Ich folge dir bis ans Ende der Welt und auch bis in den Wirbel der Seelen, wenn es Goffrukks Wille ist, gemeinsamer Streiter!«, gelobte Zugrakk feierlich.
»Das weiß ich!«, sagte der junge Brüller mit einem Lächeln.
Dann kamen die Hordenführer, einer nach dem anderen, um Grimzhag zu huldigen. Sie verbeugten sich vor ihrem König und schworen, ihn niemals im Stich zu lassen und ohne zu zögern, ihr Leben zu opfern, um das seine zu schützen. Derweil wurde das Gebrüll der Horde immer lauter und wütender. Es steigerte sich zu einem ohrenbetäubenden Kriegsgesang, der für menschliche Ohren ebenso fremdartig wie furchterregend klang. Die Gier nach Krieg, Zerstörung und Blutvergießen, die als Welle unbändiger Energie durch die gigantische Masse der Krieger fuhr, war nun regelrecht greifbar geworden.
Schließlich stellte sich Grimzhag selbst vor die kampfeslustige Masse und reckte sein Schwert in die Höhe. Doch er brüllte nicht wie sonst seine Schlachtrufe und seine Bewegungen wirkten halbherzig und zögerlich. Er sah nur auf das Meer grünhäutiger Leiber vor seinen Augen, auf diese losgelassene Bestie, die nun im Westen von Manchin stand und bereit war, das Reich der Menschen in einem reißenden Strom aus Blut untergehen zu lassen.
Cuglakks Auftritt hatte ihn diesmal drei Säcke voller Gold gekostet. Aber das war unwichtig, denn Gold gab es in Manchin in Hülle und Fülle. Und der Einsatz des berühmten Weisen hatte sich wieder einmal gelohnt, denn jetzt war Grimzhag für seine Krieger endgültig zu einem göttlichen Wesen aufgestiegen.
Dennoch aber wirkte die Faust des Goffrukk in diesem Moment in sich gekehrt und nachdenklich. Als einziger der hier versammelten Orks schien gerade der junge Brüller nicht von der grenzenlosen Kriegseuphorie und Goffrukks Segen erfasst worden zu sein. Seine hellgrauen Augen starrten die jubelnde Masse fragend an, als ob er nicht mehr genau wüsste, wer dieses brüllende Monstrum eigentlich war, das ihn hier wie einen Gottessohn verehrte.
»Töten für Grimzhag! Kämpfen für Grimzhag! Sterben für Grimzhag!«, hallte es aus Zehntausenden von Kehlen über die Ebene, begleitet von rhythmischem Getrommel und rauen Gesängen.

»Jetzt hast du, was du immer gewollt hast …«, sagte der Kriegsherr leise zu sich selbst, das ihm ergebene Heer mit versteinerter Miene betrachtend.

Die orangeroten Flammen des Lagerfeuers züngelten nach oben und hüllten Grimzhags Gesicht in ihren feurigen Schein. Er blickte nunmehr seit Stunden schweigend in die Glut, allein mit seinen Gedanken. Niemand sonst war noch in seinem großen Zelt und der junge König wollte heute Abend auch niemanden mehr sehen. Draußen, wo sich das riesige Heerlager der Orkhorde in alle Himmelsrichtungen ausdehnte, hörte er die Stimmen seiner Krieger. Sie johlten, lachten und schrieen in die Nacht hinaus – noch immer berauscht von den vielen Siegen über die Menschen von Manchin.
Er selbst konnte es ebenfalls noch immer nicht ganz fassen, dass er mitten in der Provinz Dathong in einem Zelt saß. Das war kaum zu glauben und er stellte sich erneut die Frage, wie er es überhaupt geschafft hatte, so weit zu kommen.
Niemand hätte einem Ork jemals derartiges zugetraut. Für die Menschen dieses Zeitalters waren die Grünhäute nicht mehr als ein belächeltes, dahinsiechendes Volk gewesen. Sie hatten sie gänzlich unterschätzt und diese Überheblichkeit hatte inzwischen bereits Hunderttausenden von Manchinen das Leben gekostet.
Grimzhag hatte hingegen im Jubel seiner Artgenossen gebadet. Sie nannten ihn jetzt »Goffrukke Tumal« – die Faust des Goffrukk. Und das war er ohne Zweifel. Der junge König hatte die Orks zusammengeführt, organisiert und die in ihnen wohnende Gewalt entfesselt. Das Resultat war ein brüllendes, erbarmungsloses Monster, das ganze Länder verschlingen und zerstampfen konnte.
»Bist du stolz auf mich, großer Arasig?«, sagte er leise und blickte nach oben, als ob er den alten Menschenkönig im Wirbel der Seelen ansprechen wollte.
»Was sagen deine Götter zu dem, was ich hier tue? Sind sie voller Zorn auf mich oder sehen sie ein, dass ich als der Starke auch das Recht habe? Wir beide sind Brüder, in dem, was wir tun und getan haben, großer König der Menschlinge. Wir sind beide Krieger, die ihrer Art das Weiterleben erkämpfen und dabei über Berge von Toten klettern müssen. Aber ich bin langsam traurig, dass die Götter gerade mich auserwählt haben, um wieder das Gleichgewicht in der Welt herzustellen, Arasig«, murmelte Grimzhag.

Der junge Brüller dachte in diesem Moment darüber nach, dass kaum ein orkischer Kriegsherr in den letzten Zeitaltern so gewaltigen Ruhm wie er geerntet hatte. Die Stämme der Grünhäute verehrten ihn wie den heiligen Goffrukk selbst, als fleischgewordene Manifestation des Krieges.

Aber Grimzhag wusste, dass er viel mehr tat, als den Feind nur ehrenvoll auf dem Schlachtfeld zu besiegen, so wie es orkische Tradition war. Er hatte seine Horde längst zu etwas viel Größerem geformt, als nur zu einem schlagkräftigen Heer. Sie war ein Instrument des tausendfachen Todes, eine riesenhafte Bestie, die ihre Ketten zerbrochen hatte. Und diese Bestie war unter seiner klugen Führung zu einem schrecklichen Orkan der Gewalt geworden. So schrecklich, dass sich Grimzhag oft selbst wunderte, was er geschaffen hatte.

Der gewöhnliche Ork machte sich offenbar keine Gedanken, wenn er Dörfer und Städte niederbrannte und ihre Einwohner erschlug, doch Grimzhag hatte angefangen, über diese Dinge nachzugrübeln. Auch wenn er es keinem seiner Krieger jemals eingestanden hätte, so wusste er tief im Inneren, dass er allein für den Tod unzähliger Menschen verantwortlich war. Natürlich hatten diese gegenüber den Orks auch niemals Mitlied gezeigt und seine Vorfahren einst in Massen getötet, doch änderte dies nichts an den immer wiederkehrenden Zweifeln, die Grimzhag zunehmend plagten.

»Mitleid ist etwas für die Schwachen. Und die Götter hassen die Schwachen!«, sprach er zu sich selbst, doch das rettete ihn immer nur kurzzeitig vor den seltsamen Gedanken in seinem Kopf.

Wenn er seinen Plan verwirklichen wollte, das Imperium von Manchin zu zerschlagen und dessen nördliche Gebiete bis zum Jadefluss zu einem Teil seines eigenen Reiches zu machen, dann würde das noch viele Leben kosten. Der Norden von Manchin war ein reiches und furchtbares Land, das er seiner Art schenken wollte, um ihre Zukunft zu sichern. Er war vor langer Zeit ein Teil des Orkreiches von Gashgroth gewesen, dachte sich Grimzhag, und versuchte, diesen Krieg damit vor sich selbst zu rechtfertigen.

Der Jubel, die endlosen Lobeshymnen und die Vergöttlichung seiner Person erreichten ihn in diesen Stunden jedoch nicht. Sie blieben außerhalb des dunklen Zeltes, wo die vielen Krieger davon sprachen, dass sie nun von Goffrukk selbst in

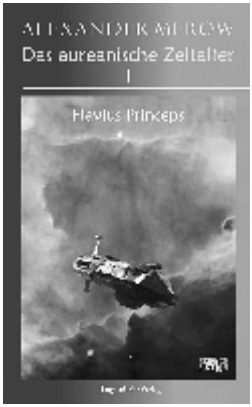
die Schlacht geführt wurden. Grimzhag machten all diese Lobpreisungen nicht glücklich, obwohl er sich genau jetzt auf dem Höhepunkt seiner Macht befand.
»Alles Große muss von den Göttern mit Blut und Leid erkauft werden. So verlangen sie es von uns! Du weißt wovon ich spreche, großer Arasig. Wir beide wissen es. Vielleicht hast du vor langer Zeit auch einmal vor einem kleinen Feuer wie diesem gesessen und in die Flammen gestarrt. Ganz allein mit deinen Gedanken und der Frage, warum gerade du so viel Leid bringen musstest«, flüsterte Grimzhag und sah den alten Menschenkönig vor seinem geistigen Auge auf einem Thron sitzen. Mit gebeugtem Haupt, weißhaarig und nachdenklich. Traurig, trotz all des Ruhmes, den er auf dem Schlachtfeld erworben hatte. Traurig, weil ihn seine Götter zu dem gemacht hatten, was er war – ein gefeierter Erlöser und ein gefürchteter Bote des Todes.

Alexander Merow

Die Antariksa-Sage I
Grimzhag der Ork

ISBN 978-3-95488-015-7
Engelsdorfer Verlag
Taschenbuch, Format 12x19
245 Seiten, Preis: 12,95

Grimzhag, der Sohn des Orkhäuptlings Morruk, und seine Stammesgenossen fristen in den kargen Steppen des Nordens ein trostloses Dasein. Als die Orks einen besonders harten Winter überstehen müssen, entschließen sich Grimzhag und einige der anderen Krieger zu einem Raubzug bei den Menschen, um Nahrung für ihren Stamm zu beschaffen. Sie treffen auf Zaydan Shargut, einen undurchsichtigen Kaufmann, der ihnen ein verlockendes Angebot macht. Doch der Pakt mit den Menschen beschwört eine Katastrophe herauf …

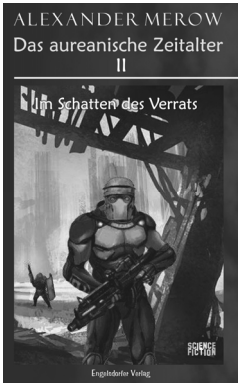


Alexander Merow

Das aureanische Zeitalter I. Flavius Princeps

ISBN 978-3-86268-299-7
Engelsdorfer Verlag
Taschenbuch
301 Seiten, Preis: 12,95 EURO

In einer fernen Zukunft herrscht das Goldene Reich, das älteste und mächtigste Imperium der Menschheit, über die Erde und ihre Kolonieplaneten. Flavius Princeps, ein junger Mann aus gutem Hause, lebt ein sorgloses Leben in Wohlstand und Überfluss. Doch mit dem Amtsantritt eines neuen Imperators, welcher umfassende Reformen im Goldenen Reich durchführen will, ändert sich die Situation dramatisch. Der ehrgeizige Herrscher trifft bei seinen Vorhaben auf den erbitterten Widerstand der reichen Senatoren und schon bald wird das Imperium von politischen Intrigen erschüttert. Unerwartete Ereignisse nehmen ihren Lauf und es dauert nicht lange, da bekommt auch die heile Welt von Flavius Risse und er wird in einen Machtkampf gewaltigen Ausmaßes hineingezogen …



Alexander Merow

Das aureanische Zeitalter II.
Im Schatten des Verrats

ISBN 978-3-86268-834-0
Engelsdorfer Verlag
Taschenbuch
291 Seiten, Preis: 12,95

Nach dem Thracan-Feldzug freuen sich Flavius und sein Freund Kleitos darauf, endlich nach Terra zurückzukehren. Doch diese Hoffnung währt nicht lange, denn Oberstrategos Aswin Leukos schickt die Soldaten der 562. Legion auf eine Erkundungsmission ins Nachbarsystem, während der Rest der terranischen Streitkräfte zur Erde zurückfliegt. Nicht ahnend, welcher Verrat sich inzwischen hinter seinem Rücken abgespielt hat, gerät Leukos in eine geschickt konstruierte Falle des neuen Imperators Juan Sobos. Währenddessen finden sich Flavius, Kleitos und ihre Kameraden auf dem Eisplaneten Colod wieder, auf dem es einige seltsame Vorfälle zu untersuchen gibt. Was anfangs nach einem gewöhnlichen Routineeinsatz aussieht, entwickelt sich bald zu einem verzweifelten Kampf ums Überleben …

Alexander Merow

Das aureanische Zeitalter III.
Die Hölle von Thracan

ISBN 978-3-95488-537-4
Engelsdorfer Verlag
Taschenbuch
239 Seiten, Preis: 12,95 Euro (D)

Flavius, Kleitos und die Überlebenden der 562. Legion kehren nach Thracan zurück, wo der Kampf zwischen Aswin Leukos und den Optimaten bereits in vollem Gange ist. Ehe sie sich versehen, finden sie sich auf dem Schlachtfeld wieder, während der Bruderkrieg immer mehr eskaliert und sich auf das gesamte Proxima Centauri System ausweitet. Nero Poros, der Anführer der verräterischen Optimaten, fasst den Plan, die gegnerische Armee auf dem Nordkontinent auszuhungern. Es dauert nicht lange, da sind Milliarden Leben in Gefahr ...

Alexander Merow

Beutewelt I
Bürger 1-564398B-278843

ISBN 78-3-86901-839-3
Engelsdorfer Verlag
Taschenbuch, Format: 12x19
250 Seiten, Preis: 12,90 EURO

Die Welt im Jahr 2028: Die Menschheit befindet sich im Würgegriff einer alles überwachenden Weltregierung. Frank Kohlhaas, ein unbedeutender Bürger, fristet sein trostloses Leben als Leiharbeiter in einem Stahlwerk, bis er eines Tages durch ein unglückliches Ereignis mit dem tyrannischen Überwachungsstaat in Konflikt gerät. Er wird im Zuge eines automatisierten Gerichtsverfahrens zu fünf Jahren Haft verurteilt und verschwindet in einer Haftanstalt, wo er einem grausamen System der Gehirnwäsche ausgesetzt wird. Mental und körperlich am Ende, wird er nach acht Monaten in ein anderes Gefängnis verlegt. Auf dem Weg dorthin geschieht das Unerwartete. Plötzlich verändert sich alles und Frank befindet sich zwischen den Fronten.

Alexander Merow

Beutewelt II
Aufstand in der Ferne

ISBN 978-3-86901-970-3
Engelsdorfer Verlag
Taschenbuch, Format: 19x12
251 Seiten, Preis: 12,90 EURO

Unterdrückung und Manipulation sind im Jahre 2030 an der Tagesordnung. Nur ein einziger Staat hat sich mutig aus dem Versklavungssystem der Weltregierung herausgelöst und unabhängig gemacht: Japan. – Frank Kohlhaas, Alfred Bäumer und Millionen unzufriedene Menschen in allen Ländern richten in diesen finsteren Tagen ihren Blick voller Hoffnung auf den japanischen Präsidenten Matsumoto, welcher seinem Volk die Freiheit erkämpft hat. Doch die Mächtigen denken nicht daran, den abtrünnigen Staat in Ruhe zu lassen und überschütten ihn mit Verleumdung. Sie bereiten einen Großangriff auf Japan vor, um die rebellische Nation zu zerschlagen. Frank und Alfred beschließen, als Freiwillige am japanischen Freiheitskampf teilzunehmen. Schon bald spitzt sich die Situation immer weiter zu und die beiden Rebellen befinden sich in auswegloser Lage …

Alexander Merow

Beutewelt III
Organisierte Wut

ISBN 978-3-86268-162-4
Engelsdorfer Verlag
Taschenbuch, Format: 12x19
246 Seiten, Preis: 12,90 Euro

Die wirtschaftliche Situation in Europa ist im Jahre 2033 hoffnungsloser denn je.
Die Weltregierung presst die von ihr beherrschten Länder erbarmungslos aus.
Artur Tschistokjow, ein junger Dissident aus Weißrussland, übernimmt die Führung der Freiheitsbewegung der Rus, einer kleinen Widerstandsgruppe, die im Untergrund gegen die Mächtigen kämpft.
Während sich in Weißrussland eine furchtbare Wirtschaftskrise anbahnt, bauen die Rebellen eine revolutionäre Bewegung auf, der sich immer mehr Unzufriedene anschließen. Unter Führung des zu allem entschlossenen Tschistokjow, folgen auch Frank und seine Gefährten dem Rebellenführer, bis es für sie nur noch die Flucht nach vorn gibt …

Alexander Merow

Beutewelt IV
Die Gegenrevolution

ISBN 978-3-86268-565-3
Engelsdorfer Verlag
Taschenbuch, Format 12x19
264 Seiten, Preis: 12,90 Euro

Weißrussland und Litauen können unter der Regierung Artur Tschistokjows aufatmen. Doch sein Versuch, die Rebellion gegen die Weltregierung auf ganz Russland auszuweiten, ist von Rückschlägen begleitet.
Eine rivalisierende Revolutionsbewegung taucht scheinbar aus dem Nichts auf und zieht Millionen unzufriedene Russen in ihren Bann.
Frank Kohlhaas und sein Freund Alfred Bäumer geraten als Kämpfer der Freiheitsbewegung mitten in den Konflikt um die Macht in Russland.

Diesmal scheint es für Frank kein gutes Ende zu nehmen …

Alexander Merow

Beutewelt V
Bürgerkrieg 2038.
Roman

ISBN 978-3-95488-229-8
Engelsdorfer Verlag
Taschenbuch, Format: 19x12
283 Seiten, Preis: 12,90 Euro

Der Bürgerkrieg zwischen Kollektivisten und Rus bricht in voller Härte aus. Die Weltregierung greift ein und unterstützt Tschistokjows Gegner mit Waffen und Geld, während die Freiheitsbewegung der Rus an Boden verliert. Unterdessen beginnt Kollektivistenführer Uljanin im Auftrag der Logenbrüder, ganz Russland mit seiner Übermacht zu erobern und die Freiheitsbewegung zu vernichten. Die Lage scheint aussichtslos. Und zu allem Unglück ist auch General Frank Kohlhaas, der Anführer von Tschistokjows Warägergarde, nach wie vor spurlos verschwunden …